POSTER ASSASSIN'S CREED FİLM & BATTLEFIELD 1

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2016/11 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 109 • ISSN: 1307-8933

AİLENİN EN ARIZA ÇOCUĞU

MAFIA III

FORZA HORIZON 3

Daha iyisini getirene parası iade

NINTENDO SWITCH

Konsol evriminin yeni basamağı!

BATTLEFIELD 1

Çanakkale cephesinde neler oluyor?

+

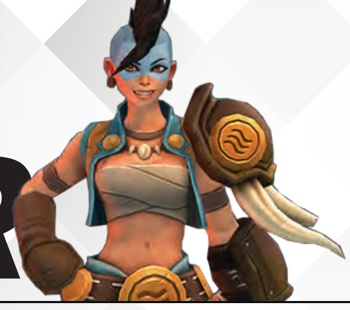
- SID MEIER'S CIVILIZATION VI
- **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED**
- GEARS OF WAR 4
- **İLK BAKIŞ: RED DEAD REDEMPTION 2**

ve daha fazlası...




SYF
66

İÇİNDEKİLER





38 **Battlefield 1**
Az bilinen bir bilgi: 2. Dünya Savaşı'ndan önce bir de 1. Dünya Savaşı oldu.



66 **Gears of War 4**
"Üçüncü şahıs kaslı aksiyon" türünün hâlâ bir numarası.

SELAM OGZ!

PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL



Civilization VI 48
Uygarlık falan boş işler, barbar gibi yaşamak vardı aslında...



Nintendo Switch 16

Nintendo tıraş makinesi gibi tak–çıkar konsol yapmış! Bize bir Mario bıyığı lütfen!



Hunt for the Wilderpeople 100



128 LOTR: Battle for Middle-Earth II



KAPAK

MAFIA III 56

Mafia: Sadece Mekân Basmalı Special Edition



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

"BİLEMİYORUM" ÇAĞI

Geçtiğimiz ay içinde Red Dead Redemption 2, Nintendo Switch, Microsoft Surface Studio duyuruldu. Çok değil, bir beş yıl önce falan olsa bu haberlerden her birini aylarca konuşurduk. Fakat sadece oyunlar ya da teknoloji değil, dünyadaki her türlü gelişme konusunda tepkilerimiz de, odaklanabilme süremiz de, heyecan duyma yeteneğimiz de eskisine göre kısıtlı artık. "Ah, kimselerin vakti yok, durup ince şeyleri anlamaya" diyor ya şair; o ince şeylerle bağları kopardığımızdan beri kaba gerçekliğe de ilgimizi yitirdik. Diablo III'ün duyurulduğu 2008 Temmuz'undaki heyecanı özlüyorum şahsen. Lost teorilerini, Matrix tartışarak geçen geceleri, hatta ezberleyebildiğim telefon numaralarını bile özlüyorum :) Resmen belli yeteneklerimizi teknolojik araçlarla değiş-tokuş ettik.

Eski neslin bir temsilcisi olarak sorunu biraz da kendimde arıyorum (bi' zahmet). Zaten orta yaşıma yetecek kadar oyun heyecanı yaşamışım, hayatımı değiştiren filmi çoktan izlemiş, hafızamı ağzına kadar şarkı sözüyle doldurmuşum, teknolojik cihazlara heyecanlanma kotamın çoğunu muhtemelen Nokia N-Gage'de tüketmişim... Artık o yüzden çok da etkilenmiyorum diye düşünüyorum ama o zaman bu satırları okuyan pek çoğunuz da dâhil, etraftaki bunca genç insanın derdi ne? Yeterince kolonileştik de o yüzden mi Mars'a yolculuk projesine bile iki üç gün ilgi gösterdikten sonra "olur öyle" muamelesi yapıyorsunuz?

İletişim, kendi organlarını yiyen, yedikçe de büyüyen tuhaf bir organizmaya dönüştü. Açlığı hiç tükenmiyor, büyümesi hiç bitmiyor. Aynı anda yüzlerce haber, bütün gün baktığımız ekranlara düşüyor ve biz filtreleme fırsatı bile bulamadan, başlıklarına bakarak, birkaç saniyesini izleyerek, 140 karakterlik özetini okuyarak sindirdiğimizi sanıyoruz. Dün, çok uzak bir tarih, gündemi çok bayat... Bu hıza adapte olmanın tek yolu daha çok tüketmek gibi görünüyor ama galiba tam tersini denemeliyiz biraz da. Artık "durup ince şeyleri anlamaya" çalışmalıyız.

Dilerim, dokuzuncu yaş sayımızı sakin vakitlerde, sindire sindire, tadını alarak tüketirsiniz. Umuyorum ki ayırdığınız bu vakti hak eden bir sayı hazırlamışızdır sizlere. Kasım'a hoş geldiniz.

1up Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bu ay hiç inceleme yazamadım, hep bir şeyler eksikmiş gibi geliyor o yüzden. Civ VI oynadım Serpil termonükleer bomba üretimine başladı, Mafia III oynadım Enis Thompson'la kovaladı, Forza Horizon 3 oynadım Göktuğ hıyar suyunda boğmakla tehdit etti... Bari dedim süper duruyor, The Metronomicon yazayım, o da gitti hata verdi...

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: ESER GÜVEN



BU KADAR SAĞLAM OYUN YAĞIYORKEN KİMİN DOĞUM GÜNÜ HEDİYESİNE İHTİYACI VAR Kİ?

GEÇMİŞTEN, BUGÜNDEN VE GELECEKTEN BİRER SORU

Selamlar. Bu ilk mailim, birkaç sorum olacaktı.

1. Uzun zaman önce gündem olmuş bir konu geldi aklıma. Hatırlarsınız yıllar önce Infinity War'dan ayrılan ekip Activision'a dava açmıştı. Bu davanın sonucu ne oldu? Hiç haberlere konu olmadı. Yoksa ABD yargı sistemi de mi yavaş çalışıyor?

2. Bir diğer sorum da Battlefield 1'in Türkiye'de yasaklanma ihtimali var mı? Sanırım Osmanlı senaryo modunda kötü adam olacakmış.

3. Son soruma gelecek olursak Sinan Bey ayrıldıktan sonra derginin son sayfasındaki künye kısmında imtiyaz sahibi Ateş Uluç yazıyor. Kendisinin hiç yazısını görmedim dergide. Ya da ben bulamadım :) Kendisini tanıtan bir yazı da okumadım. Sinan Bey yetkilerini Ateş Bey'e mi devretti?

Sorularım bu kadar. Fazla merak iyi değil derler ama yine de merak ediyorum bu soruların cevabını. Umarım yanıtlarsınız. Kolay gelsin.
-Okan Boynukısa



TARTIŞMAYI ÜLKECEK ÇOK SEVİYORUZ AMA BENCE SİZ BIRAKIN ONU BUNU, BF1 TAŞ GİBİ OLMUŞ, KEYFİNİ ÇIKARIN.

Selamlar Okan, hoş geldin.

1. Çok çirkefleşmiş bir davaydı hakikaten. Hatırlamayanlar için bir özet geçeyim: Call of Duty serisinin arkasındaki en önemli isimlerden Jason West ve Vince Zampella, Activision'dan ayrılıp Respawn Entertainment'ı kurdu ve EA çatısı altına girdi, orada Titanfall'u geliştirdi. İkili Activision'ı onlara verecekli olmakla suçladı, Activision onları planlı bir şekilde rakiplerine geçmekle suçladı, herkes birbirine tazminat davası açtı; West ve Zampella kendilerine mobbing yapıldığını iddia etti, ortaya eski mailler saçıldı, kimisi West ve Zampella'nın üçkağıtçı karakterlere sahip olduğunu iddia edip "Activision mobbing yaptıysa doğru yapmıştır" dedi falan filan. Pis işler hakikaten.

2010'da başlayan bu muhabbetler 2012'de sessiz sedasız bir şekilde sonlandı, dava düştü. Taraflar aralarında anlaştığını, kimsenin herhangi bir tazminat ödemediğini, konunun kapandığını söylediler o kadar. Bir de Activision tazminat olarak değil de gönüllü olarak Respawn çalışanla-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

rına 42 milyon dolar telif ücreti ödedi. Bütün ayrıntıları paylaşıp, tekrar olay yaratıp markalara daha fazla zarar vermek istemediler herhalde.

Bu bana yakın zamanda bizde de yaşanan bir olayı hatırlattı aslında. Olay çok basit, yeterince paran varsa işlediğin suçun yanına kâr kalma şansı da artıyor. Kimi 42 milyon telif ücreti öder, kimi bilmemkaç milyon lira sus payı öder. Ne demişler, "money talks". -Eser

2. Oyunda Osmanlı'ya karşı savaşılan bölümlerin olduğu ve kötü adamlardan birinin Osmanlı'dan olduğu doğru ancak yapımcılar politik davranıp kimseyi kızdırmamaya özen göstermişler. Hani 2. Dünya Savaşı oyunlarında, filmlerinde vs. Almanya kötüdür ya, bu oyunda öyle bir şey yok. Net bir kötü düşman ortaya koymamışlar, o nedenle sıkıntı çıkması mantıksız olur. Ama öte yandan konu Türkiye olunca her şey olabilir gibi geliyor.

Aynen öyle, konu Türkiye olunca işin rengi değişiyor tabii. Ha resmi olarak bir yasaklanma olacağını hiç sanmıyorum ama elbette sosyal medyada buna yönelik kampanyalar yürütülecek. İşin acı tarafı bu kampanyaları yorumlarıyla destekleyenlerin büyük çoğunluğu aslında oyunu oynamamış olacak, belki de kulaktan dolma bilgilerle gaza gelerek destekleyecekler böyle bir yasağı. Halbuki gerçekten de oyunda öyle çok kötü bir durum yok. -E

3. Ateş abi Oyungezer'in eski insanlarındandır. Ofisin genelinden ve şirketin finansal tarafından sorumlu kendisi. O imtiyaz sahibi mevzusu şirketlerde kanunen olması gereken bir şey galiba, ben de tam bilmiyorum. Eh biz de imtiyaz sahibi olarak Ateş abimize güvenmeyeceğiz de kime güveneceğiz ^_^ (hayır, maaşları o yatırıyor diye yağ çekmiyorum).

Fazla merak iyidir, aksini söyleyen yalan söylüyordur ^_^

Ayrıca merak kediyi falan öldürmez, inanmayın. Benim kedim acayip meraklı, sürekli ne yapıyorum diye burnumun dibinde geziyor. 16'yı devirdi kerata :) -E

Görüşmek üzere, yine bekleriz.

KÜÇÜK BİR ÖNERİ

Arkadaşlar merhaba,
78 doğumlu bir dinozor olarak Oyungezer her ay evimi ve telefonumu şenlendiriyor. Hatta öyle ki 80'li yılların Teleteknik zamanındaki Commodore dergisinin bana verdiği hazzı yaşatıyorsunuz her ay. Çok zor bir şey çocukken hissettiğiniz duygulara benzer hisler yaşamak. Teşekkürler.

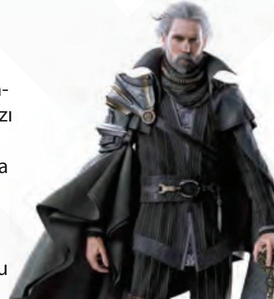
Bir tespitim var, bazı bölümlerde verilen Tinyurl'ler ile ilgili. Şöyle ki bu url'leri üşenmeden adres çubuğuna yazmak gerçekten zor Tinyurl olsalar da. Önerim bu URL'leri aynı zamanda QR Code olarak da vermeniz. Beni o kadar mutlu edersiniz ki :)
Sevgiler! *-Ömür Ertanış*

Sana da merhabalar Ömür, mahcubiyet yaratan sözlerin için de çok teşekkürler ^_^

79 doğumlu bir dinozor olarak şu satırları okumak bünyemde doping etkisi yarattı Ömür. Commodore dergileriyle büyüdüm ben, Pazar günleri oturup babamla birlikte Program Döküm Eki'ndeki programları yazardık. Hatırlarsın makine dili editörü ile yazılan programlar da olurdu, onları da bazen ben okurdum babam yazardı, bazen de rolleri değişirdik. Satır sonundaki kontrol kodunu girince C64'ün tatlı tatlı biplemesi ne şeker bir şeydi :) Yalnız Commodore ve takip eden diğer dergilerde oyun inceleme mantığı ne kadar değişikti, değil mi? Ana ekrandaki menülerin tanıtımıyla başlanır, hooop diye bir anda tam çözüme geçilirdi falan. Hiç unutmam, Amiga Dünyası'nın bir sayısında Police Quest II tanıtımı (eskiden İnceleme köşelerinin adı Tanıtım'dı çünkü) vardı. Oyunda ilk oyunda olduğu gibi Sonny Bonds'u yönetiyoruz diye başlamıştı yazı, artık narkotikte değil cinayet masasında çalışıyoruz demişti. Hemen ardından da "oyuna arabada başlıyoruz. ilk olarak anahtarları alın" cümleleriyle bir anda çözüm yazısı okurken bulmuştum kendimi. Ama çok keyiflenirdim o dergileri okurken, yalnızca oyunla değil bilgisayara dair çoğu konuda bilgi sahibi olmamızı sağlarlardı çünkü. Müzik de yapardık, program da yazardık, resim de çizerdik o sayfalar eşliğinde. Ne? Yok canım gözüme toz kaçtı sanırım. -E



West ve Zampella ikilisinin "Nası da güzel Titanfall yaptık kehkeh" bakışları.

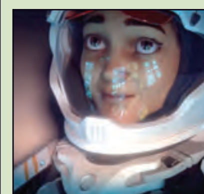


Videolarda Bu Ay

FF XV diye demiyorum, FF XV'in Omen adındaki son fragmanı nasıl bir epiklik olmuş öyle?!
tinyurl.com/ogz-109-omen



Maroon 5'in Don't Wanna Know'a çektiği son klibi çok eğlenceli ve bolca Pokémon Go esintili olmuş. Şarkıysa zaten güzel.
tinyurl.com/ogz-109-maroon



Eh, Civilization VI'nın çıkış videosunu paylaşmasam da vicdan azabı çekerim şimdi:
tinyurl.com/ogz-109-civ-vi



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bu güzel sözlerden sonra olumsuz bir şey söylemek de içimden gelmiyor ama çok zor bir şey istemişsin be Ömür ^_^ Ekstra uğraş gerektirmesinin yanında tasarım olarak da sıkıntı yaratacaktır QR Code. Kaldı ki aslına bakarsan çok da bulması zor yerlere yönlendirme yapmıyoruz o alanda. Ya oyunun wiki'sine, ya reddit sayfasına, ya da Steam topluluk merkezindeki sayfasına yönlendiriyoruz çoğunlukla.

Çoğu zaman tinyurl de olsa anlamlı linkler yapmaya çalışıyoruz aslında. Mesela örnek olsun diye baktığım Zero Time Dilemma incelemesinde Monty Hall problemine verdiğim link ogzmonty imiş. Bence adres çubuğuna çok rahat yazılıyor. Az önce denedim, çok rahat yazıldı. -E

Komple çöpe atılacak bir fikir değil bu söylediğin ama belki OGZ Online'da ve dergi tasarımında yapacağımız geliştirmelerle oraya yönlenen QR kodlara yer verebiliriz gelecekte. Şu an biraz zor ama dediğim gibi.

Sevgiler bizden efenim!

DERGİNİZ

Merhaba,
18 yaşındayım. İzmir'de yaşıyorum ama şu anlık üniversite için Bolu'dayım ve bölümüm mütercim tercümanlık. İlerde yurtdışına yerleşmeyi planlıyorum (özellikle Kanada). Derginizi 2011 Kasım'dan beri, hem de her seferinde heyecanla alıyorum. Derginizde yaşanan değişikliği sevdim ama dinozorlar savaşıyor favori bölümümdü, kaldırmanıza üzüldüm. Yazarlarınızdan sevdiklerim de sevmediklerim de bulunuyor. Misal favorim Enis'in yazıları ve bulunduğu



HABER KAYNAKLARINIZI YALNIZCA SOSYAL MEDYADAN TAKİP ETMEYİNİZ. ORASI ASIL KAYNAKLARIN YERİNİ TUTMUYOR.

videolar eğlenceli oluyor. Pokemon Go oynadığınız sırada arabayı onun sürmesini takdir ettim mesela, bazı yazarların hiç otomobil sürmek veya sahibi olmak istemedim cümleleri garip geliyor. Bazı bölümlerinizi ilgimi çekmediği için atlıyorum (Anime gibi).

Noyan the Geç Kalan bölümünü de çok seviyorum eski filmlere merakım olduğu için.

Bir de sorum olacak. Oyun dünyasını yakından takip ederim ve bir Youtube kanalım var benim de, orada PS4 üzerinden oyun serileri kaydediyorum genellikle ama vlog gibi bir şeyler de kaydetmek istiyorum. Sizce bir webcam almalı mıyım yoksa telefonumdan kayıt yapsam da olur mu? Edit olayını yapamadığım için sevmiyorum.

Son olarak da ufak bir şikâyetim var sitenizle ilgili; diğer haber kaynaklarıyla karşılaştırıldığında biraz geç kalıyorsunuz :) Onun dışında sağlıcakla kalın, bir ara İstanbul'a gelirsem ziyaret etmeyi de düşünüyorum sizi. -Muhammet Emre Muştu

Selamlar Muhammet Emre,

Yeni kazanmışsın galiba bölümünü, başarılar diliyorum. Kanada hayalini de umuyorum gerçekleştirirsin, güzel yermiş derler.

Değişikliklerimizi beğenmiş olmana mutlu oldum ama bazı bölümler miladını doldurdukça düşüyor tabii, özlesek de yapacak bir şey yok. Ama onun biraz benzeri olarak Vs. var mesela Piksel bölümümüzde, bir göz at derim, güzel çekişmeler yaşanıyor ^_^

Dinozorlar Savaşıyor bölümünü sevmeyen görmedim şimdiye kadar ama tadında bırakılması gayet iyi bir karardı bence. Hem öyle olunca ileride bir gün Dinozorlar Savaşıyor Special Remastered Edition diye bir köşe görürsen ekstradan sevinirsin, güzel olur. -E

Eğer Enis'in yazılarını seviyorsan bu ay tam senlikmiş, bir sürü yazısını göreceksin ilerleyen sayfalarda. Noyan da yaşadığı tatsız bir şey nedeniyle bir ay ara vermişti GKN'ye geçen ay da, bu sayıda yine fazla göz önünde olmayan güzel bir oyunla geri dönüş yaptı. Ha, not etmeden geçmeyeyim; anime candır ^_^

Sosyal medyada üst üste gönderi paylaşan yerler sizi de rahatsız etmiyor mu?



Soruna hem bu konuda çok bilgili olmadığım için hem de senin telefonunun veya almayı düşündüğün webcam'in kalitesini bilmediğim için pek net yanıt veremeyeceğim ama telefon kameralarının gayet iyi performans verdiği bir gerçek. Şöyle orta ayar bir telefon kamerası vlog için de fazlasıyla yeterli olur diye düşünüyorum. Hem farklı farklı yerlerde çekim yapmak da isteyebilirsin, webcam o konuda ihtiyacını karşılayamaz. Yalnız Youtube konusunda ilerlemek istiyorsan edit olaylarına da yavaştan girmen faydalı olur. Öğrendikten sonra bayağı keyifli bir şey.

Eğer yalnızca evde kayıt yapacağım diyorsan al bir HD kamera gitsin. Her ne kadar telefon kameraları da artık çok gelişmiş olsa da kaliteli webcam'lerin yeri ayrı oluyor. Ha eğer yolda, parkta, otobüste de aklıma estiği zaman kayıt yapmak istiyorum, tutmayın beni diyorsan o zaman telefon gayet mantıklı bir tercih olur. Yine de ön değil de arka kamerayı kullanmaya özen göster derim. -E

Aslına bakarsan siteye haberleri geç girme durumumuz çok da olmuyor, girecek kişinin makine başında olmaması sebebiyle arada

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

sırada oluyor öyle şeyler ama çok sık değil. Ancak şu var; Oyungezer Online genel olarak sosyal medya paylaşımlarından ziyaretçi alan bir site ve sosyal medyada bütün haberleri patır patır art arda paylaşmak hem erişilen insan sayısını azaltıyor teknik olarak, hem de çirkin bir şey doğrusu.

(Ben çok sevdiğim bir yer de olsa Facebook'ta üst üste spam yapar gibi mesajını gördüğüm siteleri sosyal medyadan takibi bırakan biriyim, aynı duruma Oyungezer'in de düşmesini istemem valla -E)

Yani sabah girilmiş bir haber atıyorum akşam paylaşılabiliyor ve sen de sosyal medyadan takip ediyorsan o haber zamanında girilmemiş gibi algılayabiliyorsun. Bu konuda yapılabilecek fazla bir şey yok ne yazık ki.

Uğrayabilirsen buyur tabii, bir kahvemizi iç. Sevgiler!

Anket



EN ÇOK HANGİ ZAMANLARDA GEÇEN FPS'LERİ SEVİYORSUNUZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Post apokaliptik olsun, nerede o eski zombiler? @Çağdaş Yüksel

02 a şıkkı tabii ki, o eski atmosferleri özledik. Allah'tan BF1 geldi. @Bülent Mutlu

03 2023'te geçsin. Bordan silahların suyu mu çıktı? @Kaan Akkaş

04 Niye portallardan geçip her zaman diliminde oynamayalım ki? @Enes Ayhan

05 Zamanın suyu mu çıktı? FPS FPS'dir kardeşim. @Rahim Çalışkan

06 5. boyutta geçsin. @Mahmut Tuncer

>> İLK DENEMEDE NEFRET EDİP İKİNCİ ŞANSI VERDİĞİNE MUTLU OLDUĞUN OYUN VAR MI?

Fallout 4. Şişirilmiş bir oyun gibi gelmişti ancak bilgisayara kurunca işler çok değişti. @Orhan Canpolat

Metro 2033. Kitabını okuyana kadar sıradan bir FPS gibi gelmişti. Mevzu derin miş. @İlker Yıldızak

League of Legends. Nefret ediyorum ama en son iki bininci şansı vermişimdir. @Onur Demir

Stratejileri genel olarak hiç sevmezdim, bir ara Civ V aldım, oradan sonra ipler koptu. @Barış Kıral

Skyrim. Başta kabız mekanikleri var dedirtti, sonra 400+ saat oynattı. @Furkan Bilici

>> @OYUNGEZER: SENİ YUTUP FEROMERİ YAPACAĞIM! HANGİSİ OLMAK İSTERSİN? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

Kimse kapmadan Nyan Cat'i kuyruğundan tutup alıyorum ben. **@pebblesinmymind**



Dıt dıt dıııt... DRAMATIC CHIPMONK! **@gizemsedef**



Ben Enis Kirazoğlu olmak istiyorum! **@omerakdag**




Geçen ay For Honor'dan bahsederken Ryse: Son of Rome'un adını anmayı komple unutmuşuz.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Bu ay daha önce yaşamadığım bir şey başıma geldi ve Selam OGZ'yi doldurmakta zorlandım! Mektup gelmedi başka! Hem de doğum günü sayımızda! Bence siz bizi sevmiyorsunuz artık :,(



FOR HONOR ÇAĞRIŞIMLARI

Ömer kardeşim merhabalar,
Eski zamandan beri derginizi alıyorum, videoları takip ediyorum. Roman yazarıyım ama oyun oynamayı bırakamıyorum. Çok güzel ve eğlenceli bir iş yapıyorsunuz.

For Honor ön incelemesinde bir nokta için dayanamayıp mail atmak istedim. Oyunun çıkış haberi duyurulduğundan beri sistem olarak Crytek'in Ryse: Son of Rome isimli oyunuyla benzerlikleri gözüme çarpıyor. Benzer tür daha öncesinde bir tek o oyunda denenmişti yanılmıyorsam. Bir askeriz, çoklu orduya karşı savaşıyoruz, sırayla dövüşüyoruz, her gösterilen video oldukça benzer çizgide.

Çağrışımlar diye bölüm açıp nasıl Ryse'dan bahsedilmiyor, anlayamadım. Videolarda da kimse söylemedi. Böyle bir yasak mı var, sadece ben mi aradaki benzerliği görebiliyorum. Eleştirmek adına değil, gerçekten merak ettiğim için sormak istedim.

Kitap okumayı seviyorsanız romanlarımdan gönderebilirim isterseniz. İyi çalışmalar diliyorum. Yanıtlarsanız çok sevinirim. Selamlar! *-Emrah Subaşı*

Merhabalar Emrah,

Mahçup bir şekilde söylemeliyim ki; aklımdaydı aslında ama yazarken tamamen aklımdan çıkmış. Bir şeyleri eksik yazdım gibi geliyordu, şimdi sen söyleyince jeton düştü. Yoksa dediğin gibi yakın dövüş odaklı aksiyon oyunu deyince Ryse önemli bir yerde duruyor ve For Honor'la benzerliği fazlaca. Artık kendisine inceleme yazısında bir saygı duruşunda bulunuruz (yine unutmazsak) ^_^

Valla Emrah, okur ile dergi arasındaki etkileşimin en güzel örneklerinden birine imza atmışsın. Ben de eskiden - bayağı bir eskiden, yaklaşık 20-25 yıl önce falan - bu tür kafama takılan şeylerle karşılaştığımda dergilere mektup atardım. Evet, bildiğimiz mektup. Oturup kâğıda yazar, zarfa koyar, üşenmeden postalardım. Şimdi aslında dergilere ve yazarlara ulaşmak çok kolay, ama jenerasyon olarak üşengeçlik de had safhada sanki. Keşke senin gibiler çoğalsa. -E.

Yazdıklarımızı okuduğun ve üşenmeyip eleştiri maili attığın için teşekkürler. Kitap konusunda Noyan, Tarık, Hazal ve M. İhsan'a mail atabilirsen sevinirim. Ben şahsen istediğim kadar çok kitap okuyamamaktayım ne yazık ki.

Sevgiler!



Gelecek Ayın Misafiri

Kitap sayfalarımızın değişmez ismi; bir yandan Wuppo, Shu gibi pofuduk şeyleri güle oynaya bitirirken bir yandan da Darksiders'ın yeniden yapımını dört gözle bekleyen Hazal Çamur buralarda olacak önümüzdeki aya. Sizi de bekleriz.

BGY

END OF HUMANITY

18™

www.pegi.info






/horizongamesStudios



Hayalet Gemi

Eren Eryürekli
eren.e@oyungezer.com.tr

Hepimiz uzaylıyız

Ne ile gurur duyarsınız? Yaptığınız, başardığınız işlerle mi, insanlara ettiğiniz yardımlarla mı, yoksa yalnızca insanlığınızla mı? Açıkçası bunların hepsi de bana uyar ve en azından çaba sarf ettiğiniz şeyler oldukları için bunlardan gurur duymanızı yadırgamam.

Bir de içine doğduğunuz, kontrolünüz dışında olan tesadüfi şeylerden gurur duymak var. Örneğin ülkesinden, ırkından, cinsiyetinden gurur duyanlar. Şimdi hemen yabaları, meşaleleri kapıp bana saldırmadan evvel bir durup düşünmenizi rica edeceğim. Hepimizin derisinin altındaki iskelet ve kas sistemi üç aşağı beş yukarı aynı, yani ben beyazım sen siyahsın, yok efendim o sarı falan gibi ayrımcılıklar ne kadar da saçma geliyor kulağa, değil mi? Ama tarihe bakıyorsunuz, bunun yüzünden katledilmiş milyonlar var. Veya doğduğunuz yerle gurur duymak, üstelik oranın tarihine, üretimine herhangi bir katkı sağlamamışken geçmişle övünmek ve geleceği kurmaya yanaşmamak... Tamamen şahsi görüşüme göre yaşadığınız ülkenin sınırları içerisinde doğduğunuz andan itibaren orasıyla gurur duymak bir çeşit tembelliği de beraberinde getiriyor.

> “KENDİNE VE ÇEVRESİNE YARARI OLMAYAN İNSANLAR GELECEĞE DE FAYDA SAĞLAMIYOR.”

“Bizim falanca yılındaki askeri zaferimiz süperdi”, “şu ülkeye de nasıl koymuşuz”, “ama iyi koymuşuz” gibi cümlelerin geçmişi bilmek ve ondan dersler çıkarmakla uzaktan yakından alakası yok. Zira başka bir ülkede de doğabilirdiniz ve buradaki olaylardan haberiniz dâhi olmadan ömrünüzü tamamlayabilirdiniz. Dolayısıyla nerede yaşadığınız, hangi ırktan olduğunuz veya anlı şanlı tarihinizin kimliğinizi belirlemesi yerine siz kendiniz olmayı seçmekle, kendinizi yontmakla işe başlayabilirsiniz. *Kingdom of Heaven* filminde şöyle bir laf geçiyordu: “Yaşadığı yeri daha iyi yapmayan birisi ne işe yarar?” Bu cümle içeriğinde kişinin kendine harcayacağı emeğin gün gelip ülkesine ve çevresindekilere bir fayda sağlayacağını betimlerken; hazıra doğmuş, yalnızca geçmişin hayaletleriyle teselli bulan ve dışa kapalı insanın bu dünyadaki yerini sorgular.

Evet, belki hepimiz bilim insanı, sanatçı veya devlet adamı olmayacağız ama bu çevremizde gördüğümüz adaletsizliklere, yanlışlara ve eksiklere karşı da duyarsız kalmamız gerektiği anlamına gelmez. Sokak hayvanları için bir kap yemek koymak, sevdiğiniz insanın kıyafetini onarmak da değerlidir bu hayatta. Tabii yoğun cehaletin de bu içe kapalı, dokunsanız bağırmaya başlayan reflekslere sahip kitlelerin oluşmasında etkisi var. Damarlarına bolca geçmiş pompalanıp geleceği şekillendirmeye yarayan gereçlerle donatılmayan insan güruhları arasında yaşamanın acı verici gerçekliği ve her tür fanatizmin gölgesinde olma fikri beni boğarken, yazdığım bu yazıdaki umut kırıntılarını görebiliyorsanız ne mutlu size. Zira ben yavaş yavaş o kırıntıların izini kaybettiğimi fark ediyorum.

En basit kavramları bilmekten yoksun ve bilinçli olarak cahil bırakılmış kalabalıkların arttığını gördükçe Asgardia projesiyle uzaya taşınma fikri daha bir cazip geliyor her geçen gün. Zira ancak oradan bakınca tüm insanların eşit ve sınırların, hor görülen farklılıkların, yozlaşmanın olmadığı bir dünyayı net olarak görebilirim ve hepimizin gerçek anlamda uzaylı olduğu fikrine inanabilirim.



MULTIPLAYER OYUN DENEYİMİNİN EN İYİSİ SENİ BEKLİYOR!

Dünyanın en büyük oyuncu topluluğuna katıl, en sevdiğin oyunları çevrimiçi multiplayer modlarında arkadaşlarınla ve rakiplerinle oyna. PlayStation Plus üyelerine özel muhteşem özellikler ve avantajlarla benzersiz oyun deneyiminin keyfini sür.



ÇEVRİMİÇİ MULTIPLAYER

ARKADAŞLARINLA VE RAKİPLERİNLE OYNA



AYLIK OYUNLAR

HER AY 2 PS4™ OYUNU İNDİR



ÖZEL İNDİRİMLER

SADECE PS PLUS ÜYELERİNE ÖZEL İNDİRİMLERDEN FAYDALAN



OYUNU PAYLAŞ

ARKADAŞLARINI OYUNUNA KATILMAYA DAVET ET, OYUNA SAHİP OLMASALAR BİLE



10GB BULUT DEPOLAMA ALANI

KAYITLI OYUNLARINI PS4™ İLE BULUT DEPOLAMA ALANINA YÜKLE





PlayStation Plus



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Uzak bir yıldızdan gelen sesler

Kelimeler birçok bakımdan güçlü varlıklardır. Cümlelerle anlatılamayacak birçok şey bazen en güzel tek bir kelimeyle anlatılır. Tek bir kelimeyle insanları hüzünlendirebilirsiniz de kızdırabilirsiniz de. Tek bir kelime kendinden başka yüzlercesini çağrıştırabilir, çok önemli bir ilham kaynağı olabilir. Rastgele, eli yüzü düzgün bir kelime seçin ve onun üzerine, çağrıştırdıkları üzerine uzun uzun düşünün bir ara. İçinizden kaçınılmaz olarak bir şeyler karalamak gelecektir.

Ama kelimeler bazen zayıf da kalırlar. Bir insandan diğerine anlam taşımada yetersiz kalabilirler. Bir kelimenin, o kelimeyi bilen insan sayısı kadar farklı anlamı vardır çünkü. Mesela "gitar" dediğinizde sizin aklınızda ve duygularınızda başka hareketlenmeler olur, karşınızdakininkilerde başka. Belki gitar sizin için bazen ağlayan bazen coşan müthiş bir müzik ifade aracıdır, ama karşınızdaki için lisede bazı gençlerin kız tavlamak için kullandığı araçtır. Bu kelimelerin kişiden kişiye farklı anlamlar ve duygular ifade etme durumu insanları farklılaştıran, iletişimi renklendiren, ama çoğu zaman da sinir bozan bir durum.

Bu durum somut değil de soyut şeyler için çok daha belirgin. Örneğin birisine "ben senden nefret ediyorum" dediğinizde o cümledeki "nefret" kelimesi içinizdekileri karşınızdakine ne derece geçirebilir ki? O an, içinde sizin kadar olumsuz duygu yoksa karşınızdaki zaten hissettiklerinizi uzaktan yakından anlayamaz. Varsa bile nefretin ona çağrıştırdığı şeylerde ve size çağrıştırdığı şeylerde kaçınılmaz olarak önemli farklar olacaktır. Kelimeler duygu aktarmada zayıftırlar.

> BAZEN HER ŞEYİ ANLATMAK İÇİN BİR KELİME YETERKEN, BAZEN HİÇBİRİ YETMEYEBİLİYOR.

Aynı şekilde "aşk" kelimesi... "Ben sana âşığım" dediğinizde, tabii bunu gerçekten kastederek söylediğiniz varsayıyorum, oradaki "aşk" kelimesi içinizdekilerin yalnızca küçük bir kısmını kapsar. Üzücü bir şekilde asıl devasa olan kısım dışarıda kalır.



Ama bazen öyle bir söz duyarsınız ki olduğunuz yere çakılırsınız, her şey birden daha aydınlık hâle gelir.

Yarım saatlik bir anime vardır *Voices of a Distant Star* adında. En son repliği bende böyle bir duygu uyandırdı:

"Ben buradayım".

Aşkı aşk kelimesinden çok daha iyi tanımlayan inanılmaz bir söz. "Ben buradayım"... "Ne zaman ihtiyacın olursa yanındayım" değil, "sonsuza kadar kalbimde olacaksın" değil, "ne zaman gelirsen gel seni bekliyor olacağım" da değil, bayağı uzak aslında, çok daha fazlası.

"Ben varım, sana bunu söylüyorum, tek söylemem, senin de tek bilmen gereken bu," gibi bir şey ama hayır, böyle tanımlamaya çalıştıkça da sözün kapsadığı alanı daraltmış oluyorum. "Ben buradayım"ı, kendisinden daha iyi tanımlayan bir söz olamaz.



HABER

EMRE SÜMER

NINTENDO SWITCH

Konsollara dair fikrinizi değiştirmenin zamanı geldi

Nintendo NX, "haftaya duyuruluyor, yok şöyle olacakmış, yok şunu destekleyecekmiş" diye yüzlerce dedikodunun ardından nihayet görücüye çıktı. Tabii Nintendo her yeni konsolu öncesinde yaptığı gibi isim değişikliğine gitti ve konsolun adının NX değil de Switch olacağını açıkladı (Dolphin yerine Gamecube, Revolution yerine Wii gibi). Peki, bu Switch adı nereden geliyor?

Öncelikle videoyu izlemeyen arkadaşlar için kısa bir özet geçelim. Nintendo Switch bir ev ve el konsolu hibriti. Wii U joypad'lerinin büyütülmüş halini andıran konsolu elimize alıp çift analog yönlendirici ve butonlarla oynayabiliyoruz. Ya da konsolu dik durabilecek şekilde sabitleyip, ekranın iki yanındaki kontrolleri de çıkartıp elimize alarak da oynayabiliyoruz. O da mı kesmedi? O zaman her ikisinde de birer analog ve butonlar bulunan bu joypad'lerin birini arkadaşımıza verip bu sefer beraber oynayabiliyoruz. Tabii 2 tane Switch'imiz varsa aynı oyundaki oyuncu sayısını katlayarak arttırabiliyoruz. Durun, dahası da var! Konsolu standına yerleştirip TV'ye bağlayarak ekran karşısında da oynayabiliyoruz. Üstelik ister konsolun kendi kontrolleriyle, ister başka pro kontrollerle. Konsola adını veren bu yaratıcı "Değiştirme" özelliği de buralardan geliyor zaten.

ÖZGÜRLÜK TASARIMDA BAŞLAR

Gelelim en önemi konumuza, Nintendo acaba Wii U başarısızlığından dersler almış mı? Bunu farklı başlıklar altında inceleyebiliriz. Bildiğiniz üzere Wii U'nun üçüncü parti desteği hayli zayıftı ve açık konuşmak gerekirse hardcore oyuncular için pek geniş bir yelpaze sunmuyordu. Fakat Switch için yayınlanan ve aralarında Bethesda, From Software, Telltale gibi firmaların da olduğu geliştiriciler listesi bir hayli umut verici, özellikle de Wii U ile kıyaslanırsa! Ayrıca henüz doğrulanmadıysa da konsolda bölge kilidinin de olmayacağı söyleniyor. Doğru çıkarsa bu ikisinin oldukça olumlu adımlar olduğunu söyleyebiliriz.

Wii ve Wii U'da en büyük dezavantajlardan biri bu konsolların rakiplerine göre teknik özelliklerinin hayli zayıf kalmasıydı. Bu da üçüncü parti geliştiricileri konsoldan soğutuyor ve konsolların oyun yelpazesini hayli daraltıyordu. Switch'in videosundan gördüğümüz kadarıyla konsolda oynanan oyunlar arasında sürpriz şekilde Skyrim

018



WARREN SPECTOR

» Özgürlükçü yapay zekâ ustadı yeni projeleriyle gelmeden önce kendisini bir hatırlayalım istedik.

020



HORIZON ZERO DAWN

» Uçuk fikirleri güzel yapımlara dönüştürmek herkesin harcı değil. Horizon bunu başarabilecek mi?

024



O NİYE ÖYLE OLDU?

» Madem artık herkes oyun eleştirmeni, bizim de o çok bilmiş incelemelere diyeceklerimiz var!



vardı. Nintendo bununla konsolun hem teknik olarak güçlü olacağı hem de artık hardcore oyunculara da hitap edeceği mesajını vermek istemiş olabilir. Fakat Skyrim'in 5 senelik bir oyun olduğunu ve videodaki diğer Zelda, Mario gibi oyunların da çok da ileri teknoloji vaat etmediğini düşünürsek konsol gene rakiplerinden daha güçsüz olabilir. Eğer durum gerçekten de böyleyse konsol için ölümcül bir hata olur, çünkü bu Nintendo'nun üzerine yapışan "Mario konsolu" etiketini yırtmak için gerçekten de son şansı.

Konsolun teknik özellikleri 2017'de kadar duyurulmayacak ve elimizdeki tek resmi bilgi Nvidia Tegra kullanacağı yönünde. Nintendo konsolu TV'ye bağlamak için kullanılan standın sadece bağlantı ve şarj amaçlı olduğunu söylese de iddialar konsolun grafiksel gücünü de arttıracağı yönünde. Taşınabilir konsollarda bir tık geride olması kabul edilebilir fakat söz konusu ev konsoluysa bu dedikodunun da doğru çıkmasında fayda var. Bir de Bethesda tarafından gelen "Biz Switch'e Skyrim çıkaracağımızı söylemedik ki?" açıklamasının yorumunu da size bırakıyorum.

KONSOL DA BİZİ TAŞIYACAK MI?

Nintendo konsol için "Öncelikle ev konsolu" dese de taşınabilir özelliğinin de sistemin en büyük kozlarından biri olduğu şüphesiz. Eğer mobil oyuncuları da kendi safhalarına katmak istiyorlarsa artık 5 yaşındaki bir çocuğun bile elinde olan Android sistemlerin sunamayacağı kadar güçlü oyunlar sunmak zorundalar. Vita faciası ve 3DS'in DS'e oranla zayıf satışlarının ardından taşınabilir oyuncuların büyük kısmı yerini casual Android oyuncularına bıraktı çünkü. Konsolun taşınabilir haldeyken bile beraber oynayabilme özelliği gerçekten çok büyük bir artı, fakat sistem olarak yukarıda konuştuğumuz gibi sönük kalırsa sonuçları pek tatlı olmayabilir. Kulislerde konsolun şarj ömrünün de yaklaşık 3 saat olduğu konuşuluyor ki bu da taşınabilir bir sistem için hayli az bir zaman dilimi.

Peki Switch satar mı? Başarılı olur mu? Wii çıktığında teknik olarak rakiplerinden bir jenerasyon geride olmasına rağmen (aşağı yukarı Gamecube gücündeydi) sunduğu devrimsel yeniliklerle ilk dönemde inanılmaz satış rakamları yakalamış, sonra kütüphane darlığından düşüşe geçmişti. Switch'in de benzer şekilde sadece ilgi çekici fikirlere sahip olduğu için bile ilk çıktığında yüksek satış rakamlarına ulaşacağına inanıyorum. Fakat önemli olan bu grafiği sürdürebilmek ki burada da devreye konsolun hangi oyunları sunacağı giriyor. Eğer Nintendo bu sefer çocuklara, gençlere, ailelere hitap ettikleri kadar yetişkin oyunculara hitap eden bir oyun yelpazesi sunarsa rakiplerinin hiç şansının olmadığını düşünüyorum. Playstation ve Xbox cephesinde işler mükemmel gitmiyor çünkü. Tabii bunun için de bahsettiğimiz teknolojik yeterlilik gerekiyor.

Tabii Switch'in çıkışı Nintendo aksini iddia etse de Wii U'nun ölümü anlamına geliyor ki eğer ben Wii U sahibi olsaydım konsolun bu kadar kısa sürede terk edilmesine hayli kızardım doğrusu. Keza bir de Switch'in çıkışının ardından çoğu firmanın zaten satışları hayli düşük olan Wii U'yu temelli olarak terk edeceğine inanıyorum. İkinci bir Vita'ya dönüşmesi an meselesi anlayacağınız. Ama şahsen ben Nintendo'nun yerinde olsaydım bir şekilde Wii U kullanıcılarının gönlünü almaya çalışırdım.

Switch gelecek sene Mart ayında satışta olacak. Sony ve Microsoft cephesinden de konsollarının yeni sürümleri geldiğine göre bizleri özlediğimiz konsol savaşları bekliyor olabilir. Şahsen ben konsolu içerdiği tasarım fikirleri yüzünden oldukça beğendim ve çıktıktan yaklaşık bir sene sonra da fiyatı düşüp oyun yelpazesi genişleyince almayı planlıyorum. Keza sırf kıl olduğum "konsolların sonu geldi, bunlar son konsollar, ehohehoho" diyen insanların bile suratına tokadı yapıştırdığı için Nintendo Switch'e oldukça sempatik yaklaşıyorum. Sektörün asıl ihtiyacının sonu gelmeyen teknolojik talepler değil, öncelikle yaratıcı fikirler olduğunu birilerinin hatırlatması gerekiyordu çünkü.

AÇIKLANAN TEKNİK ÖZELLİKLER

- Yaklaşık 5.8" x 4.2" LCD ekran
- 3.5 mm kulaklık girişi
- 2 adet çıkartılabilir, her biri analog yönlendiricili, ikisi omuz olmak üzere 6 butonlu ve kablosuz Joy-con joypad
- Tv'ye bağlama ve şarj standı
- Custom Nvidia Tegra grafik çipi
- Mini kartuş girişi (geri uyumluluk fiziksel oyunlarda yok, dijital belirsiz)
- Amiibo desteği
- Yaklaşık 3 saat şarj ömrü (söylenti)

AÇIKLANAN OYUNLAR

■ Dragon Quest X ■ Dragon Quest XI ■ Just Dance 2017 ■ The Legend of Zelda: *Breath of the Wild* ■ Monster Boy and the Cursed Kingdom ■ Project Sonic 2017 ■ Pokemon *(Adı henüz kesinleşmedi)* ■ RISE: *Race The Future* *Riverside* ■ Tank It!



BU AY *Ne oldu?*

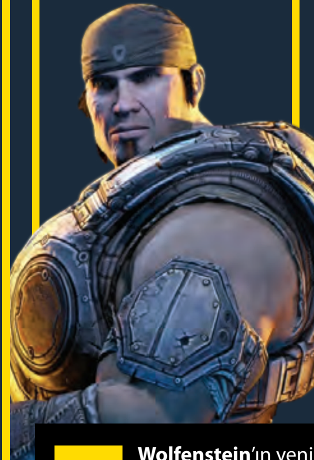
HER YANIMIZ 'AAA' OLDU EFENDİLER! AAA NİDALARIYLA GEZİYORUZ RESMEN OFİSTE, HANGİ BİRİNİ OYNAYACAĞIZ BUNLARIN? ÜSTELİK HIZ DA KESMİYOR MERETLER. OYUN DÜNYASI BİLE O KADAR GÖMÜLDÜ Kİ OYUNLARA, ÖNEMLİ BİR HABER ÇIKMADI RESMEN BÜTÜN AY! VAR TABİİ GENE BİR ŞEYLER AMA AZLAR. SÖYLENTİLER, GÜZEL DUYURULAR, AÇIKLAMALAR VAR... VE TABİİ Kİ ERTELEMELER VAR. BİR SÜRÜ, BİR SÜRÜ ERTELEME...

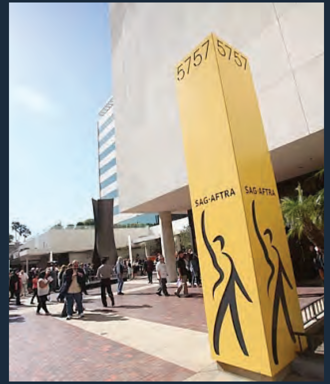
TARIK KAPLAN



1 **Mass Effect: Andormeda**'nın çıkış tarihini garip bir sızıntıyla öğrenmiş olabiliriz. Oyunla birlikte çıkması planlanan artbook Amazon'da **21 Mart 2017** tarihinde, Amazon UK'deyse 23 Mart 2017 tarihinde satışa sunulacak gibi. E inşallah doğrudur, N7 gününü bekliyoruz (7 Kasım yani).

2 Oyun filmlerinin yapılması moda oldu artık biliyorsunuz. O modanın son halkası da **Gears of War**. Hem de yapımcı stüdyosu **Universal** olacak. Aksiyondan yana sıkıntımız olmayacağı kesin.





3 Video oyunlarında çalışan **ses sanatçıları**, büyük firmaların çalışma şartlarında ve koşullarında iyileştirme yapmasını isteyerek 2 yıldır görüşmeler yapıyorlardı ama son çare olarak **greve** başladılar. Haklı oldukları pek çok nokta var: *tinyurl.com/ogz-109-grev*



4 **Wolfenstein**'ın yeni oyunu Besthesda'nın E3 2016 sunumunda sızdırılmıştı sanki, hatırlarsınız. İşte oradaki listede adı geçen **New Colossus** şu an yapım aşamasında olabilir. Brian Bloom, yani New Order'da Blazkowicz'e ses veren sanatçı öyle diyor. Ben inandım şahsen.

5 "Şu ana kadar neden bunu yapmamıştınız ki?" diyeceğiniz güzel bir haber: Steam'e **DualShock4 desteği** geliyor. İleride başka cihazlara da tam destek vereceklermiş hatta. Biraz şaşırdım Sony'nin böyle bir şeye yanaşmasına ama süper tabii!



6 **Pokémon GO**'nun havası çok çabuk söndü diye düşünüyorduk ama öyle değilmiş işler... Oyun **90 günde** tam **600 milyon dolar** kâr etti ve mobil oyunlarda yeni bir rekor kırdı. Günde 2 milyon dolar da kazanmaya devam ediyormuş hatta. Türkiye'de hâlâ resmi olarak açılmış değil bu arada.



7 İsim değiştirmesi gündemde olan Blizzard'ın servisi **Battle.net**'e yeni bir güncellemeyle sesli sohbet seçeneği eklendi. Yakın zamanda takım sohbetleri de eklenecek hatta. Çok da güzel oldu vallahi.



9 Bu ay da bir sürü oyunun çıkış tarihi ertelendi: **Syberia 3**, **Watch Dogs 2**'nin PC sürümü, **Darksiders: Warmastered**, **Sniper: Ghost Warrior 3** ve **Squadron 42**, planlandıkları tarihte çıkmayacaklar.



12 Bir stüdyo daha dünyaya gözlerini yumdu. **Sleeping Dogs**'un yaratıcısı **United Front Games** artık yok. Ayrılan çalışanları yeni işlerle oyun dünyasında kalır umarım.

13 Kasım ayında gerçekleşecek olan **Playstation Experience** etkinliğinde **God of War** gösterilmeyecekmiş. Buna karşın oyunla ilgili çok havalı şeyleri yakın zamanda göreceğimiz söyleniyor. Üzüldük ama olsun, sonu güzel olsun da...

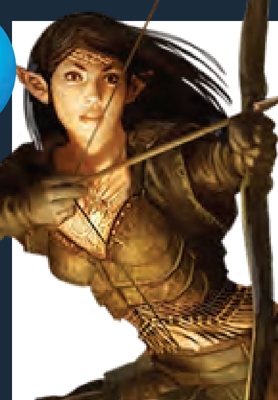
16 **Final Fantasy XV**'in DLC planları belli oldu ve sıkı durun: Co-op olarak oynayabileceğiz! 3 DLC ile ekipteki diğer karakterler oynanabilir hale gelecek ve dördüncü DLC **4 kişiye kadar co-op** oynama imkanı sunacak. Oyunda olmayan bir şey var mı diye sorarsanız, kalmayacak çıkana kadar herhalde.

17 **Beyond Good & Evil 2**'nin yapım aşamasında olduğu Ubisoft tarafından doğrulandı. Son videonun 2008'de gösterildiği düşünülürse **VAKTİ GELMİŞTİ ARTIK DEĞİL Mİ?**

18 **The Order 1886**'nın kreatif yönetmeni oyunun bir seri haline geleceğinin sinyalini verdi... yani, galiba. "Bu IP'nin kesinlikle geleceği var, ilk andan itibaren bu şekilde düşünülerek yapıldı" demiş **Ru Weerasuriya**. The Order 1887 confirmed (!)



10 Bethesda'nın geçen ay yaptığı "Sony modlara destek vermiyor" açıklaması yankı uyandırmış olacak ki, Skyrim ve Fallout 4 için **PS4'e de mod desteği** geleceği açıklandı. Ama mod dosyaları için 1 GB dosya sınırı var. Detaylar birkaç sayfa yan tarafta.



14 Özellikle yer vermek istediğim bir haber: **Lord of the Rings Online**'a gelecek yıl Nisan ayından sonra Mordor eklenecek. Bilmeyenler "Şu ana kadar yok muydu?!" diyordur muhtemelen ama oyunun 10 yıllık olduğunu da hesaba katalım lütfen.



11 Yeni **Assassin's Creed** oyununa ait olduğu düşünülen bir resim sızdırıldı. Adının **Assassin's Creed Empire** olacağı varsayılan oyunun **Antik Mısır**'da geçeceği düşünülüyor. Parmaklar kenetli.

15 Korku oyunlarının neredeyse yeni trendini belirleyen **Amnesia**, ek paketleri ve A Machine for Pigs'le paket halinde PS4'e geliyor. Çıkış tarihi de **22 Kasım** olacak.





OYUN KAHRAMANLARI
Warren Spector



ÖĞRETMENLİK DENEYİMİ

2013 yılında oyun yapımına ara veren ünlü yapımcı, Texas Üniversitesi'nde üç yıllık bir anlaşmayla video oyunu yapım dersine hocalık yapmaya başlamıştı. Ama son dönemde System Shock 3'ün yapımı için bu işe ara verdi. Warren bu deneyiminden bahsederken öğrencilerinden çok fazla şey öğrendiğini belirtiyor. "Onlar olaya tamamen farklı bir açıdan bakıyorlar" diyen Spector'ın, burada öğrencilerine yaptırdığı bir oyun da var: Roots of Sarkos. Oyun itch.io üzerinden beta haliyle indirilebilir durumda ve Spector bunu yaptıkları gün eve gittiğinde neredeyse ağlayacak durumdaymış: "Bitmemiş bir oyunu piyasaya sürmek benim için çok ama çok ters bir şey." Öğretmenliği bırakma sebeplerinden birinin de sektörün çok hızlı değişmesi ve "bir zamanlar bir şeyler bilen ama çağın gerisinde kalmış" öğretmenlerden olmak istememesi olduğunu söylüyor. Buna saygı duymamak ne mümkün?



Warren Spector

Farklı yollar, yapay zekâlar ve geniş bir zihin üzerine

TARIK KAPLAN

Nereden başlamalı bilemiyorum. *Deus Ex* ve *System Shock*'ın yaratıcısı olarak oyun sektörünü nasıl yönlendirdiğinden mi bahsetmeli *Warren Spector*'ın, yoksa muhteşem çok yönlü yaratıcılığının temellerinden mi? Farklı türlerin özelliklerini birleştirerek yepyeni, kişiden kişiye değişen özgür deneyimler sunmayı başaran bu harika zihin nasıl yoğruldu? En iyisi hikâyeye başından başlamak...

Warren Evan Spector1995 yılında Manhattan'da doğdu. Büyüdüğü çevre özellikle onun gibi tıknaz, kısa boylu Yahudi bir çocuk için pek iyi bir ortam değilmiş, bu da onu sabit arkadaşlıklardan ziyade sürekli farklı şeylere ilgi duyan bir yapıya sokmuş. Çocukların farklı şeylere ilgi duyması normal karşılanır ama Spector'ın ilgi alanı dinozorlardan hukuka, basketboldan film eleştirmenliğine kadar epey farklı yönlere gidip geliyor. Sonunda kendisi için en doğru yolun film eleştirmenliği olduğunu düşünüp Northwest Üniversite'sine giriyor ki burada hocalarından bile daha fazla film bilgisine sahip olduğunu söylüyor Spector. Başarılı okul yılları boyunca ilgi alanları genişlemeye devam etmiş ve üniversite hayatı boyunca oyun oynamayı da bırakmamış (kutulu oyunlar ebette). Sonunda Dungeons and Dragons oyunlarından birinde birkaç bilim kurgu yazarıyla tanışıyor ve tabiri caizse hayatının aşkı olan bilim kurguyu buluyor.

GALAKSİ GENİŞLİĞİNDEKİ BİR ZİHNİN EN PARLAK YILDIZLARI

Spector'ın parmağı olan oyunlara bakarsanız hemen hepsinin bilim kurgu sosuna bulanmış olduğunu göreceksiniz zaten ama onun kariyerine başlangıcı, üniversite yıllarında editörlüğünü yaptığı haftalık bir dergide çalışan yazarlardan birinin iş teklifiyle başlamış. Hani ona her dala en az bir kere atlayan bir kuş demiştik ya, işte dergi editörlüğü de bu dallardan biriydi. 1983 yılında Space Gamer adlı dergiye editör olarak giren Warren, kısa bir süre içinde derginin yapımcı şirketi Steve Jackson Games için masaüstü rol yapma oyunları tasarlarken buluyor kendini. İlk oyunu, **Greg Costikyan**'ın dergi için bir makale olarak düşünerek yapmaya başladığı *Toon* oluyor. Oyunu çok beğenip genişletiyor ve *Toon*, Steve Jackson Games'in ilk masaüstü oyunu olarak piyasaya çıkıyor. Bunu pek çok diğer masaüstü oyun izliyor ve her yeni projeyle kütüphanesini biraz daha genişletiyor Spector. İşin güzel kısmıysa masaüstü oyunlarının oyuncu kararlarına dayalı yapısını bilgisayar oyunu yaparken de sürdürmeyi tercih etmesi; oyunlarındaki farklı diyalog seçenekleri, kişiye özel oyun deneyimleri ve kararlara bağlı değişen sonlar da bu masaüstü oyunlardan kazanılmış alışkanlıklar aslında.



Spector'ın elinin değdiği oyunlar içinde en çok eleştirilenleri Wii için yaptığı Epic Mickey serisidir herhalde.

SPECTOR'IN PARMAĞI OLAN OYUNLARA BAKARSANIZ HEMEN HEMEN HEPSİNİN BİLİM KURGU TEMALI OLDUĞUNU GÖREBİLİRSİNİZ.


DEUS EX

1989 yılı olduğunda ilk kez video oyunu sektörüne Origin Systems'te *Ultima VI* ve *Wing Commander*'ın yapımcılığına gelerek giriyor. Burada *Ultima Underworld*, *Serpent Isle*, *Wings of Glory* ve en önemlisi *System Shock* gibi pek çok oyuna imza atınca, şirket onu Looking Glass Austin stüdyosunun genel müdürü olarak atıyor. Ki Spector, Austin'i delice seven ve pek çok fırsatı olmasına karşın hep Austin'de kalmayı tercih etmiş bir insan. Bu sevgisi belki de en iyi işlerini çıkardığı dönemlerden kalan hatıralarından geliyordu, kim bilir?

1996 yılında EA'den o zaman için açıklanmamış bir projenin başına getirilmek üzere teklif almıştı ki sonrada bu projenin *Command & Conquer*'in masaüstü oyunu olduğu ortaya çıktı. Spector bu teklifi kabul etmeyi düşünüyorduysa da, Ion Storm adlı yapım şirketinden "hiçbir kısıtlama olmadan ve büyük bir bütçeyle hayallerindeki oyunu yapmanı istiyoruz" teklifi gelince doğal olarak buraya yöneldi. Ion Storm için Austin'de bir stüdyo kurdu ve hayallerindeki projeye başladı. O proje *Deus Ex*'in ta kendisiydi.

İnanılmaz bir şans değil mi? Eidos'a ait bir yapım şirketinin devasa bir bütçe ve kendine ait bir stüdyoyla istediğin oyunu yap demesi. Ama Warren Spector bu şansı kendi tırnaklarıyla kazıyarak kazandı. Bu zamana dek ortaya koyduğu hemen her yapım oyun dünyasında ciddi olarak sevilen ve yeni şeyler denemekten korkmayan oyunlardı ve *Deus Ex*'te de bu özelliğini devam ettirdi. Sonraları kişisel sebeplerden ötürü stüdyodan ayrıldı ve bir yıl sonrasında Eidos stüdyoyu kapattı.

2005'te Junction Point Studios adında yeni bir stüdyo kurdu, tabii ki gene Austin'deydi bu stüdyo. İki yıl sonrasında stüdyoyu Disney'e sattı, akabinde de Epic Mickey serisine başladı. 2010 yılında ilk oyun Wii'ye özel olarak çıktıysa da Warren'ın hayranları onun bu kararından hiç hoşnut değildi. Kariyerinin en parlak günlerini yaşadığı söylenemezdi yani. Stüdyo 2013 yılında Disney tarafından kapatıldı. Spector daldan dala atlama özelliğini yıllar içinde kaybetmemişti, hayatında sabit kalan belki tek şey olan Austin'deki Texas Üniversitesi'nde oyun yapımı üzere hocalık yapmaya başladı ve son 3 yıldır da bu işle uğraşıyordu. Son zamanlardaysa farklı planları var.

Warren Spector'ın çocukluktan itibaren sürekli farklı ilgi alanlarıyla sürekli haşır neşir oluşu, masaüstü oyunlarının özgürlükçü yapısından video oyunlarında da ödün vermeyişi ve zihnindeki değişim rüzgarlarını eserlerine yansıtma özelliği ortaya harika yapımlar çıkartmakla kalmadı, oyun sektörüne de farklı bir yön verdi. Kariyeri de oyunlarında sunduğu yollar gibi hiç sabit ilerlemedi; bugüne dek 23 video oyunu ve pek çok masaüstü oyun üzerinde, tam 5 farklı şirkette çalıştı.

Bilim kurgu temasının yanı sıra yapay zekâ fikrini de oyunlarında çok ciddi bir şekilde kullandığı gözünüzden kaçmamıştır. Warren bu konuda biraz dertli aslında; video oyunlarında yapay zekanın yeterince geliştirilmediğini düşünüyor. Saldırı ve savunma amaçlı hareketlerin geliştirilmesine karşın NPC'lerin diğer hareketlerine neredeyse hiç önem verilmediğinden dem vuruyor kendisi. Şu aralar OtherSide Entertainment'ta, üzerinde çalışmakta olduğu *System Shock 3*'te bu döngüyü kırmayı istiyor. Yenilikçiliğiyle bilinen bilim kurgu aşığı bir oyun yapımcısının bir adım öteye taşımak istediği olgular olunca, bize de heyecanla beklemek düşüyor.



SYSTEM SHOCK



ZAMAN ÇİZELGESİ

1955 Manhattan'da dünyaya geldi, çocukluğunu burada geçirdi. Karakteri gereği sürekli farklı şeylere yöneldiyse de 13 yaşında film eleştirmeni olmak istediğine karar verdi.

1980 Northwestern Üniversitesi İletişim Fakültesi'nden bölümünden mezun oldu ve yüksek lisansını Texas Üniversitesi'nde radyo-film üzerine yaptı. Bu süreçte öğretim görevlisi olarak tarih ve film kritiği üzerine dersler verdi.

1983 Bir süre üniversite içerisindeki bir merkezde arşiv görevlisi olarak çalıştıktan sonra Space Gamer adlı derginin editörlüğüne geçti. Kısa sürede firmanın sahibi Steve Jackson Games'te masaüstü oyunları yapmaya başladı. Bir yıl sonra *Toon*'u yayınladı.

1987 Üç yıl önce bir çizgi roman dükkanında tanıştığı Caroline Chase'le evlendi. Bazı projelerde birlikte çalıştılar.

1989 Origin Systems'ta işe girdi ve *Ultima VI: The False Prophet*'in yapımcılığını Richard Garriott'la birlikte üstlendi. Daha sonra *Wing Commander*, *Ultima Underworld*, *System Shock*, *Wings of Glory*, *Bad Blood*'un da içinde bulunduğu 12 oyunu sadece 3 yılda üretti ve Looking Glass Austin stüdyosunun başına getirildi.

1996 Eidos'un sahip olduğu Ion Storm stüdyosunun Austin ayağını kurdu ve hayallerindeki video oyununu yapmaya başladı. Bu oyun *Deus Ex*'ti. *Deus Ex: Invisible War* ve *Thief: Deadly Shadows*'un yapımlarında da rol oynadı.

2005 Junction Point Studios'u kurdu ve iki yıl sonra stüdyo Disney'e satıldı. Burada Wii'ye özel iki adet *Epic Mickey* oyunu yaptı. 2013 yılında stüdyo Disney tarafından kapatıldı.

2013 Eski okuluna, Texas Üniversitesi'ne bu kez hoca olarak geri döndü ve üç yıllık bir oyun yapım programına hocalık etmeye başladı.

2016 OtherSide Entertainment'a girdi. Şu an *System Shock 3* ve *Underworld Ascendant* üzerinde çalışıyor.





TÜR: Aksiyon / RYO YAPIM: Guerilla Games DAĞITIM: Sony PLATFORM: PS4 ÇIKIŞ TARİHİ: 1 Mart 2017

HORIZON ZERO DAWN

Altıncı yok oluşa hoş geldiniz

CAN ARABACI

4,54 milyar. Üzerinde yaşadığımız dünyanın tahmin edilen yaşı aşağı yukarı bu kadar. İnsan ırkı bu yaşlı dünyanın son 200,000 küsur yılına tanıklık etti sadece. Halbuki biz daha ortada yokken nice başka canlılar hüküm sürdü bu topraklarda... Dünya üzerinde toplamda beş topyekûn yok oluş olduğu tahmin ediliyor; muhtemel bir altıncı yok oluşun ayak sesleriyse ufaktan yankılanmaya başladı bile. Biraz karamsar bir giriş olduğunun farkındayım ancak hemen panik yapmayın. Bu altıncı yok oluş bundan belki yirmi, belki iki yüz, belki bin, belki de on bin yıl sonra gerçekleşebilir. Kesin olan tek şey bir noktada gerçekleşeceği; ve anlatmaya çalıştığım şey de bizden çok önceleri burada olan dünyanın bizden binlerce yıl sonra da bir şekilde dönmeye devam edeceği. Hani ilk Jurrasic Park filminde Dr. Ian Malcolm'ın da dediği gibi: *"Yaşam... Bir şekilde yolunu bulur..."*

Peki, bulsun da... Anlattıklarımın *Horizon: Zero Dawn* ile ne alakası var? *Horizon* evreni işte bu bahsettiğim büyük yok oluşu görüp geçirmiş durumda. Oyunun ana karakteri Aloy'un daha onunla ilk tanıştığımız videoda bazı duvar resimleri eşliğinde bahsettiği "kadim olanlar" da bizlerden başkası değil aslında. Yıldızlara değen kuleler inşa eden, teknolojik gelişimin zirvesini görmüş ve efsaneleri hâlâ kabileler arasında dilden dile gezen bu uygarlığın ortadan neden kaybolduğuysa büyük bir sır. Kabilesinin Aloy'a bu konuda anlattığı ve bizim bildiğimiz tek şey bu kadim olanların bir anda, sessizce ortadan kaybolmuş olmaları. Üstelik de o güne kadar elde ettikleri bütün o başarı ve gelişimlerini geride bırakarak...

İnsanoğlunun yokluğunda (her zaman olduğu gibi) doğa kendisinin olanı geri almış, yaşam yolunu bulmuş ve dünya dönmeye devam etmiş. Bu kaynağı belirsiz yok oluştan sağ çıkmayı başaran bir avuç insan ise köklerine dönüş yapmış: Avcılık hayatına. Aloy kendi kabilesinin avlanmaya ilk çıkanlar olduğunu iddia ediyor - ki yapabildiklerine bakarak Aloy'u da gayet başarılı bir kâşif ve avcı olarak yetiştirdiklerine şüphe yok. Yalnız sorun şu ki; kabilelerin avladığı şeyler geyik ve tavşan gibi hayvanlardan bir hayli farklı. İnsanlık artık besin zincirinin en tepesinde değil. Neden savaştıklarını bile tam olarak bilmedikleri, zinciri domine eden robotlarla savaş halindeler. Kimisi çeşitli hayvanları kimisi de doğrudan dinozorları andıran bu robotların amaç ve işlevleri şu an için tam bir kapalı kutu. Bildiğimiz - daha doğrusu Aloy'un da bildiği - tek şey yaşamaya devam etmek için bu robotlardan elde edilecek kaynaklara ihtiyaç duyulduğu. "Her kuşun eti yenmez" sözü buraya cuk oturuyor olabilir; lakin yemekten başka ihtiyaçları da var bu kabilelerin, öyle değil mi?

AVINI KEŞFETMENİN TADI BİR BAŞKA

Horizon'ın özellikle üzerinde durduğu iki çok kilit nokta var: Bunlardan birisi keşif. Hollandalı Guerilla Games, gizemli bir şekilde terkedilmiş dünya konseptiyle keşif kısmının kılıfını gayet güzel hazırlamış zaten. Bunu bir adım daha öteye taşıyansa *Horizon*'ın sizi elinizden tutup adım adım yürümeyi öğreten bir eğitim bölümüne sahip olmaması. Kimse size çıkıp da "şu düşmana şöyle saldıracaksın" ya da "bu düşman senin seviyeni aşar bak, bulaşma" gibi uyarılarda bulunmayacak yani. Aloy avlanmayı nasıl kendi başına öğreniyorsa siz de deneme yanılma yöntemiyle, kendiniz tecrübe ederek öğreneceksiniz. Eh, ilk

Sadece avladığımız 'hayvanlar' değil, kullandığımız silahlar da değişecek.



bakışta aksiyon oyunu gibi dursa da özünde bir rol yapma oyunu olan *Horizon: Zero Dawn*, bu seçimiyle birçok oyunun kolaylıkla ıskaladığı çok yerinde bir tercih yapmış bana kalırsa. Oynanışı kendimiz keşfedecek olmamızın yanı sıra, Aloy'un misyonu da bu bilinmezlerle bezeli dünyanın gizemlerini aralamak olduğundan bu keşif hissiyatı oyunun her anında bizimle kalacak muhtemelen. Kabilesini geride bırakıp kadim olanların başına ne geldiğini, makinelerin nasıl bu kadar büyük bir güce yükseldiğinin cevabını arayacağız. Bunu yaparken de bize diğer kilit noktamız eşlik edecek.

İkinci kilit noktamız "avlanma". Şu ana kadar yayınlanan video ve bilgiler hep Aloy'un avlanma becerileri üzerinden gidiyor fark ettiyseniz. Kızıl saçlı, becerikli avcımızın hedeflerinin skalası da oldukça geniş. Aralarında başka insanlar da var, türlü türlü güçlü ve zayıf yanları olan makineler de. Makineler karşımıza muhtemelen daha sık çıkacak. Kendi aralarında da tamamen doğal bir şekilde işleyen ekolojileri olduğundan bazısı sizi çok umursamadan sürüleriyle birlikte takılırken, kimisi de sizi fark ettiği anda tepenize çökecek. Hepsinin ortak yanıysa her bir karşılaşmanın ve avın kendine has temposu ve mekanikleriyle özgün hissettirecek olması. Hemen bir örnekle pekiştireyim bu dediğimi: Grazer'ları avlayıp sırtlarındaki metal kaplardaki yeşil sıvıyı yağmalamak mı istiyorsunuz? Öncelikle sürüyü gözeten Watcher'ın icabına bakmanız gerekecek; zira eğer Watcher alarm verirse sürüyü koruyan Thunderjaw'un bir anda dibinizde bitmesi kaçınılmaz. Watcher'ı sessizce hallettiniz diyelim. Bu sefer Grazer'lara nasıl yaklaşmak istediğinize karar vermeniz gerekiyor. Eğer istediğiniz oysa doğrudan üzerlerine atlayıp indirebildiğiniz kadarını indirmeye çalışabilirsiniz. Ya da gitmelerini istediğiniz noktaya doğru çok fonksiyonlu oklarınızla birkaç tuzak kurup daha sonra da tuzaklara doğru koşmalarını sağlayabilirsiniz. Tabii bu yaklaşımlardan ikisi de muhtemelen Thunderjaw'un dikkatini yine üzerinize çekecektir, onunla uğraşma şekliniz zaten bambaşka olacak. Zira atacağınız okları üzerinde biriktirip kirpi olmaya çok da itirazı olmayan Thunderjaw'lara gerçek anlamda hasar vermek zor. İşte bu noktada Aloy'la bir olup avınızı daha derin bir şekilde analiz etmeniz gerekecek. Thunderjaw'un kalın zırhını nasıl geçeceksiniz? Zırhın üzerindeki ufak açıklıkları vurmaya çalışmak çok keskin bir atış becerisine sahip olmayı da gerektiriyor. Concussion Arrow denilen özel oklarınızı kullanırsanız bazı zırh parçalarını sökmeyi başarabilirsiniz belki? Ya da Ropecaster ile Thunderjaw'u fırlattığınız iplerle sağlam bir şekilde yere sabitleyip düşürebilirsiniz. Hem böylece asanızı kullanarak robotun kodunu değiştirip kendi safınıza çekme şansını da değerlendirebilirsiniz. Bir diğer ihtimal: Omuz kısmındaki füze atarları Concussion Arrow'la vurup söktükten sonra kendiniz silah olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Kendi zehrinin tadına bakan Thunderjaw'u o şekilde indirmek çok daha kolay olacaktır.

Horizon: Zero Dawn'a dair herhangi bir oynanış videosu izlediyseniz muhtemelen bu anlattığım sahneler tanıdık geliyordur. Zira bu karşılaşmayı farklı şekillerde gösteren bir dolu video gördük şu ana kadar. Hatta bir tanesini de geçen seneki Gamescom'da bizzat yapımcılar gözlerimin önünde canlı canlı oynadılar. Tek bir karşılaşmada bile "av" ve "avcı" hissiyatını bu kadar farklı ve güzel şekillerde verebiliyor olması *Horizon*'ın elindeki en büyük kozlardan biri. Yakın zamanda yayınlanan bir başka videoda etraftaki makineleri daha agresif ve tehlikeli hale getiren "Corruptor" adındaki yeni bir düşmanla olan dövüşte gördüklerimiz de tüm umutlarımızın üzerine kat çıkmaya fazlasıyla yetiyor. Zira onda da daha önceden hiç gösterilmeyen bir teknik kullanıyordu Aloy: Broadhead adında buffaloya benzeyen bir makinenin kodunu değiştirip onu binek olarak kullanarak Corruptor'a karşı hız avantajı kazanıyordu.

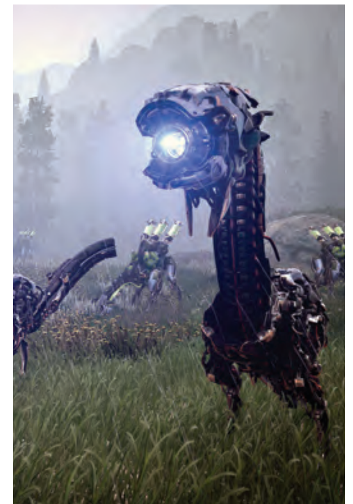
GİZEMLİ BİR ŞEKİLDE TERK EDİLMİŞ DÜNYA KONSEPTİYLE KEŞİF KISMININ KILIFI GAYET GÜZEL HAZIRLANMIŞ.

E3 2015'te ilk sahne aldığından beri gizemiyle, görkemiyle *Horizon: Zero Dawn*'ı gözüme kestirmiştim zaten; hakkında açıklanan her yeni bilgiyle oyuna olan hevesimin daha da arttığı düşünülürse Guerilla Games yıllarca *Killzone* serisine saplı kaldıktan sonra keşfetmeye çıktığı bu yeni dünyada oldukça doğru adımlar atıyor gibi gözüküyor. Eğer temeli umduğumuz kadar sağlam olduysa *Horizon*'ın bu büyük avlanma sahnelerinden ve gizemli dünyasından önümüzdeki yıllarda da sıkça bahsediyor olacağız. Ancak bunu bizzat görmek için dişlerimizi biraz daha sıkıp Mart ayına kadar altıncı yok oluşun gerçekleşmemesini ummaktan başka yapabileceğimiz bir şey yok maalesef.



Diğer oyunlardan kendini hemen ayıran bir atmosfer yaratmayı başarmış Guerilla Games.

Her hayvanın illa da vahşi olması gerekmiyor, bazıları oldukça uysal da davranabilir.





SONY'NİN MOD FOBİSİ



Playstation'ın modlarla derdi ne?

EGE SAĞIN

Haydi baştan alalım: *Fallout 4* E3 2015'te tanıtıldığında, PC sürümündeki modların Xbox One sürümünde de çalışacağı duyurulmuştu. Kısa bir süre sonra PS4'te de mod desteği olacağı söylendi ama bu konuda fazla bilgi verilmemesi şüphe uyandırıyordu. Nitekim Sony mod konusunda pek istekli görünmüyordu gerçekten de. Mayıs 2016'dan itibaren Xbox One'da modlar kullanılmaya başlansa da PS4'e aylar boyu bu destek gelmeyecekti. Sonrasında, Eylül ayında Bethesda bir açıklama yaparak Sony'nin modları olması gereken şekilde desteklemediğini, bu yüzden PS4'e mod desteği gelmeyeceğini belirtti, ne var ki gelen (haklı) tepkiler Sony'i ürkütünce taraflar nihayet Ekim ayının başında anlaşmaya vardı. *Skyrim Special Edition*'la başlayıp daha sonra bir güncellemeyle *Fallout 4*'e eklenecek sistem sayesinde bu oyunlara PS4'te mod desteği gelecek. Ancaaak...

Sony, mod geliştiricilerinin üçüncü parti ögeler (third party assets) kullanmasına izin vermiyor. Bu da demek oluyor ki modlarda yalnızca oyun içinde gelen modeller, animasyonlar, kaplamalar, sesler ve müzikler kullanılabilecek. Geliştiriciler Bethesda'nın Creation Kit'ini kullanıp orada hangi ögeler çıkıyorsa sadece onlarla mod geliştirebilecekler. Ancak bu, E3'te Xbox One için vadedilen sistemden çok farklı. PC'deki modların aynen Xbox One'a aktarılabileceği söylenmişti ve öyle de oldu. PS4 içinse çoğu modun kullanılabilir hale gelmesi için kısıtlı bir öge kütüphanesiyle yeniden geliştirilmesi gerekecek gibi görünüyor. Peki Sony'nin modlarla derdi ne?

NE KÖTÜLÜĞÜNÜ GÖRDÜNÜZ?!

Üçüncü parti öge tanımında oyun diskiyle veya indirilen oyun dosyasıyla gelmeyen tüm görüntü ve ses ögeleri yer alıyor. Oyuna farklı zırhlar, NPC'ler, silahlar, hayvanlar, animasyonlar, sesler veya müzikler eklerseniz üçüncü parti öge kullanmış olursunuz. İşte bu noktada muhtemelen Sony'nin yasal çekinceleri başlıyor. Tamamen özgün içeriklerin yanında, telif yasalarıyla korunan içerikler de üçüncü parti öge olarak modlarda kullanılabilir çünkü. Bu da yasal sorunlara davetiye çıkarır.

Gerçekçi baktığımızdaysa Sony'e gelene kadar çok basamak var. Mod geliştiricisi birinci, oyun geliştiricisiyse ikinci basamak. Yani bir telif ihlali konusunda öncelikli olarak bu iki aşamanın devreye girmesi gerekir. Mod geliştiricisi "Ben bu işten para kazanmadım ki" diyerek *Fair Use* (Adil Kullanım) maddeleriyle kendini aklar. Oyun geliştiricisinin işiyse daha da kolay. Oyunun sadece yapımcılığını üstlendikleri için oyuncuların hak ihlallerinde yapacakları en basit şey modu kütüphaneden kaldırmak olacaktır ama o noktada Sony de devreye giriyor.

Burada Sony'nin çekincesi "dosya bulundurmak ve dağıtmak" suçlamalarıyla karşı karşıya kalmak. Aslında böyle bir durumda da tek yapması gereken web sitelerinin yaptığı gibi "Açık bir sistemimiz var, her dosyayı takip edemiyoruz. Mahkeme kararı getirin biz de o dosyanın dağıtımını durduralım." demek ki bunun örnekleri var. Ayrıca zaten her üçüncü parti öge telifle korunuyor olmadığından bunları tespit edip engelleyecek veya daha mod veri tabanına eklenmeden kontrolünü yapacak bir ekip kurabilirler, ama bunlar ayrı bir bütçe ve ekip isteyen seçenekler.

Peki Microsoft'a veya Steam Workshop'taki üçüncü parti içerikli modlar için Valve'a neden dava açılmıyor? Çünkü PC'ye de Xbox One'a da bu firmaların ana dağıtım kaynakları dışında dosya yüklenebiliyor. PC'leri zaten anlatmaya bile gerek yok, Xbox One konsolların da her biri geliştirici kitine dönüşme kabiliyetine sahip. Bu dönüşüm gerçekleştirilince oyun geliştiricisi gibi dosya aktarabiliyorsunuz. Böylece bu firmalar veri akışının tek hâkimi olmadıkları için yasal sorumlulukları zayıflıyor. Sony, Microsoft'un aksine Apple'vari bir politikayla tüm veri akışını kontrol ettiği için ister istemez yasal sorumluluğun altına giriyor. Bu inatlarını bırakıp konsolu özgürleştirmedikleri ya da yukarıda belirttiğim masraflı çözümleri getirmedikleri sürece de PS4'te aynı özgürlükte modlar görmemiz pek mümkün görünmüyor.

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?



Topyekün savaşın doğuşuna hoş geldi- pardon ya, bu başka bir şeyin sloganıydı. O Niye Öyle Oldu?'da bu ay kanayan bir yaramızdan, internetin anonim oyun yorumculuğundan bahsettik. Herkes oynadığı oyunlara incelemeler yazar, videolar çeker, sürüsüne bereket yorum yaparken bu işi ciddi bir şekilde yürüten bizler gibi yayın organlarına ne oluyor dedik, ağzını açıp gözünü yumdu herkes. Yani, en azından öyle olacağını umuştum ama hep barışçıl yaklaştı tartışmacılarımız (hainler!). Kahve yudumlayarak sabah programı izleme etkili O Niye Öyle Oldu?'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: Amatör Oyun İncelemeleri
AYIN TARTIŞMACILARI: ARES AYBAR, EMRE SÜMER, İHSAN TATARİ, NOYAN AKATLI

SORU: İNTERNETTE OYUNLARLA İLGİLİ HER TÜRDEN İNSANIN YORUM, VİDEO VE İNCELEMELERİ NE KADAR GÜVENİLİR/NE KADAR GEREKLİ?

İ: Gayet gerekli, çünkü artık Oyungezer gibi (reklamları izlediniz) bağımsız oyun oluşumlarının sayısı oldukça az. Resmi inceleme yapan sitelerin büyük çoğunluğu yapımcılarla iç içe çalışıyor ve oyunlara yüksek puan vermeleri karşılığında belirli bir ücret aldıkları artık herkes tarafından biliyor. Aynı şeyi ilişkileri bozulmasın diye ister istemez yapanlar da var tabii. Hâl böyle olunca da insanlar daha tarafsız bir bakış açısı aramak durumunda kalıyor. Kullanıcı incelemeleri de işte bu noktada devreye giriyor. Oyunu gerçekten de oynadığını bildiğiniz birinin samimi düşünceleri ve yorumları sizin de kafanızda az çok bir fikir oluşmasını sağlıyor. Her zaman onlarla hemfikir olmayabiliyorsunuz, ama en azından oyunun gerçek içeriği hakkında daha fazla fikir sahibi oluyorsunuz. Özellikle de video incelemelerde...

Peki ne kadar güvenilirler? İşte bir başka tartışmalı konu da bu. Firmalar kullanıcı incelemelerinin değerini fark ettiğinden beri insanlara olumlu puan karşılığında bedava kod dağıtmaya başladılar. O nedenle, özellikle Steam incelemeleri hayatında sadece tek bir inceleme yapmış, oyun oynama zamanı sadece birkaç saatle sınırlı kullanıcıların yanıltıcı yazılarıyla doldu. Ki Valve da sırf bu yüzden sistemini güncellemek zorunda kaldı.

Bir de fanboylar var ki sormayın gitsin. Mesela The Witcher 2 ve Dragon Age 2 çıktığında BioWare hayranları Metacritic'e üye olup Geralt'a sıfır puan, Hawke'a ise 10 puan vererek yılın trollüğünü yapmışlardı.

E: Kendi adıma özellikle yakın zamanda yapılan incelemelerin güvenilirliği konusunda çok büyük şikayetlerim var. İster profesyonel oyun medyası olsun, ister sosyal medya üzerinde irdeleyen oyuncular olsun yapılan incelemelerin oyunlar yeterince oynanmadan, hatta bazen hiç oynanmadan yapıldığına inanıyorum. Bu durumu tamamen tüketim çılgınlığına bağlıyorum ben: Bir çırpıda oyna-eleştir-unutyenisine geç mantığı. Amaç bir oyundan zevk almak, öyküsü üzerinde düşünmek, hayatına müziklerini katmak falan değil, el altından "Bakın ben şu kadar çok oyun oynuyorum, bu kadar çok biliyorum" demek ve takipçi sayısını arttırmak sadece. Tamamen benzer bir durum dizi izleyicilerinin bir kısmında da var mesela.

Tabii yorum ve eleştirilerin bir zümrenin tekelinde olmasındansa herkesin özgürce fikirlerini paylaşması süper bir şey aslında. Ama bu da kişi kendi kalitesini sorgulamadığı için olayın niteliğini yok ediyor, kalite yerlerde sürünüyor, bu da insanların sektöre olan saygısını törpülüyor tabi. Önce oyuna zaman ayırmak lazım, inceleme yapabilecek kadar yazım yeteneğini geliştirmen lazım, yaptığın işe dışarıdan bir göz gibi de bakabilmen lazım falan. O yüzden ben artık incelemeleri beni yönlendirmesi için değil, sadece genel bir fikir sahibi olmak için takip ediyorum. Milletin çöp

METACRITIC'E ÜYE OLUP GERALT'A SIFIR PUAN, HAWKE'A İSE 10 PUAN VEREREK YILIN TROLLÜĞÜNÜ YAPMIŞLARDI.
-İHSAN

dediği pek çok oyundan ne cevherler çıktığını kendim bizzat deneyimledim çünkü.

N: Efsanevi futbolcu Gary Lineker'in bir sözü vardır, "Bir ülke liginin şampiyonluk adaylarından ziyade, orta seviye takımlarının kalitesi o ülke futbolunun seviyesini gösterir" diye. Doğru bir saptamadır, ben de "10 üzerinden yapılan kullanıcı değerlendirmelerinde ne kadar az 0 (sıfır) ve 10 (on) varsa o incelemelerin nesnelliği o kadar artar" diyor ve "Oynanış süresini gösteren sitelerdeki incelemeler doğal olarak daha güvenilir" diye de eklerim. Hemen her gün internette inceleme okuyorum ve izliyorum "Aynen öyleymiş" diye sonradan oyunu oynarken gülümsediğim de oluyor, "Buglarla dolu" diyen - yazana bugsız onlarca saatten sonra güzel dilekler gönderdiğim de. Bir de şöyle bir gözlemim var; BF ve CoD serileri, FIFA - PES ya da abartılı reklamı yapılan Watch_Dogs gibi yapımların kullanıcı incelemeleri demin bahsettiğim sıfır ve onlardan bolca nasibini aldığı gibi, iki kelimelik "inceleme"(!)lerde "Oyun berbat" ya da "Oyun yıkılıyo" şeklinde saçma sapan, troll bile denmesi zor yorumlarla çöplüğe dönüştürülüyor.

Bu konudaki sorun 21. yüzyıl gençlik ve insanlığının genel sorunun bir yansıması aslında belki; giderek daha hızlı yaşıyor (!), tüketiyor, daha yüksek sesle bağıranın haklı olduğuna inanıyor; tarafsız olmak, mantıklı ve sağduyulu düşünüp çıkarımlar yapmak ve bunları düzgün ifade edebilmek gibi meziyetleri göz ardı ediyoruz. Yaşamın her alanında bu çarpık durumu görebiliyoruz maalesef. Ancak aile - okuldan iyi eğitim almış, kompleksi - derdi olmayan, iyi niyetli ve aklı başında insanların yorum - incelemelerini bulup onların yazdıklarını takip etmek faydalı bir yöntem ve iyi bir çözüm olabilir benim gibi internetten oyun yorumlarını sıkça takip edenler için. Reklam kokacak gibi ama, OGZ'nin kadrosunun yıllardır değişip kalitesini korumasındaki sır da bir önceki cümlemde saklı galiba...

A: Konuya sizin kadar pozitif bakamıyorum. Teknolojinin ve buna bağlı olarak bilgi paylaşımının bu kadar hızlı geliştiği bir noktada insanların kendini her konuda uzmanmış gibi hissetmesinin önüne geçilemeyeceğini düşündüğüm için herhangi bir blog, video, sözlük ya da forum ile minimum düzeyde bağ kurmaya çalışıyorum. Bunca yoğun koşuşturma içinde sınırlı zamanımı ayırabileceğim oyunu öğrenmek için beş saat harcıyorsam ortada bir problem var demektir. Güvenebileceğim bir site/dergi/oyuncu tespit etmekle uğraşacağıma tanınmış ve geçmişi olan kaynakları izlemeyi tercih ediyorum. Üstelik bunların arasında sizin de söylediğiniz gibi yapımcılarla bir şekilde iş birliği yapan kişileri de ayırınca, bağımsız ve güvenilir kaynak arayışında da uzun zamandır takip ettiğim ekibin çıktılarına güvenmek en kolay çözüm diye düşünüyorum.

İnsanların zevksizleştiği, sıradanlaştığı, en önemlisi aptallaştığı ve bunlara ters orantılı özgüven patlaması yaşadığı dünyada bir şekilde bu kaostan kendimizi korumak gerekiyor. Aslında sadece oyun için geçerli değil. Futbol, makyaj, bilgisayar toplama, seyahat rehberi başta olmak üzere inanılmaz derecede bilgi kirliliği var. Üstelik bütün bunlar o kadar güzel bir şekilde yansıtılıyor ki, bir anlık durup da olaya dışarıdan baktığınızda başarısız bir sitcom içindeymişiz gibi hissediyorum.

Herkesin her şeyi bilmesi gerekmiyor. Herkesin herhangi bir şeyi iyi bilmesi de gerekmiyor. Bunun aksini kanıtlamaya çalışmak da gerekmiyor. Takipçi sayısı, popülerite, uzmanlık gibi kilit (!) konuların aslında hiçbir şey ifade etmediğini öğrenmesi gerekiyor insanların. Eh, bunun da yakın zamanda gerçekleşmeyeceğini biliyorsak, uzak durmak en iyisi diye düşünüyorum.

> İNSANLARIN KENDİNİ HER KONUDA UZMANMIŞ GİBİ HİSSETMESİNİN ÖNÜNE GEÇİLEMEYECEĞİNİ DÜŞÜNÜYORUM.
> -ARES



SAYFA SONU SORUSU

ANONİM KULLANICI YORUMLARI SENİN İÇİN ÇOĞUNLUKLA YARARLI MI OLDU ZARARLI MI?

A: Nötr diyelim, çok kısaysa okuyabilirim.
E: Gerçekten ciddiye aldığım tek kullanıcı yorumları arkadaşlarımınkiler.
İ: Sürpriz cevherleri bulma konusunda iyi oldu.
N: Fazla zaman harcamadan bulduklarımı takip ettiğime göre yararlı oldu diyebilirim.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Hep aksiyon ya da drama isteyecek halimiz yok ya?

M. İHSAN TATARİ

SYBERIA 3

İSTE METRE

Kate Walker'ın yürüyüşü devam ediyor

90'lı yılların sonunda iki kadın çaldı macera oyunu sevenlerin kalbini. Biri *The Longest Journey*'in başkahramanı olan April Ryan'dı, diğeriyse *Syberia* ile tanıştığımız Kate Walker... Dış görünüş olarak da birbirini andıran bu iki serüvenci, bildikleri dünyanın sınırlarını aşarak bambaşka diyarlara kucak açmış ve bizleri de peşleri sıra sürükleyerek unutulmaz birer yolculuğa atılmıştı.

Ne tuhaftır ki bu iki yapımın benzerlikleri bunlarla sınırlı kalmadı. Her ikisi de birer devam oyununa kavuştu, tam en heyecanlı yerinde "arkası yarın" tadında sona erdi ve... 10 yıldan uzun bir süre boyunca sessizliğe büründü. *Dreamfall Chapters* sağ olsun, *The Longest Journey*'in muhteşem sonunu artık biliyoruz. Ve ne mutlu ki çok yakında aynı şeyi Kate Walker'ın serüveni için de söyleyebileceğiz. Çünkü **Benoît Sokal**, 12 yıl aradan sonra yine iş başında.

Hatırlayacağınız üzere ilk oyunda avukat kızımız Kate ve otomat makinistimiz Oscar'la birlikte ihtiyar mucit Hans Voralberg'ün peşine düşmüş, ikinci oyundaysa yaşlı adamın mamutları yeniden görme rüyasını gerçekleştirmeye çalışmıştık. Ama oyun öyle bir yerde sona ermişti ki Kate ve Oscar'ın başına daha sonra neler geldiğini öğrenememiştik. Hatta kızımızın hamur gibi kabaran maceracı ruhuna bakılırsa eski yaşantısına dönmeye de pek niyeti yok gibiydi. Peki onlara ne oldu? O adadan nasıl kurtuldular? Daha sonra nereye gittiler? *Syberia 3* işte bu soruların cevabını verecek bizlere.

Üçüncü oyunun hikâyesiyle ilgili şu ana kadar bildiğimiz tek şey Kate Walker'ın bir nehir kıyısında ölümüne terk edilmiş bir hâlde bulunacağı ve ikinci bölümden de çok iyi hatırlayacağınız tuhaf mı tuhaf Youkol kabilesi tarafından kurtarılacağı. Gözlerini Valsembor adlı bir köyde açan kahramanımız hem buradan kurtulmanın yollarını arayacak hem de kendisini kovalayan geçmişiyle yüzleşecek. Bunun yanı sıra hesaplaşması gereken bazı düşmanların ve çözmesi gereken bir sürü bulmacanın da (olmazsa olmaz) bizleri beklediği çıtlatılanlar arasında.

Karamsar makinistimiz Oscar, çılgın pilotumuz Boris ya da ihtiyar sopranomuz Helena gibi dostları yeniden görüp göremeyeceğimiz ise şimdilik meçhul. Ama ben aralarından en az biriyle karşılaşacağımıza kesin gözüyle bakıyorum.

Oyunun grafik motoru da (doğal olarak) baştan aşağı yenileniyor ve artık tamamen 3D'ye geçiş yapıyoruz. Buna rağmen oyunun hem sanat tasarımı hem de görsel açıdan kökenlerine bağlı kalacağı şimdiye dek yayınlanan ekran görüntülerinden açıkça görülüyor. Eee, müzikleri hazırlayan da **Inon Zur** (*Icewind Dale 2*, *Prince of Persia*, *Dragon Age: Origins*, *Fallout: New Vegas*) gibi bir usta olunca kulaklarımızın da en az gözlerimiz kadar bayram edeceği ortada.

Syberia 3 çok büyük bir aksilik olmazsa önümüzdeki yılın ilk çeyreğinde bizlerle olacak. Aslında kendisine bu yılın sonunda kavuşacaktık ama bizlere kusursuz bir tecrübe sunmak isteyen **Benoît Sokal** son düzlüğe girilmişken çıkış tarihini biraz ileri almaya karar verdi. Eh... 12 yıl beklemişiz, birazcık daha sabretmeye itirazım yok doğrusu. Yeter ki öncekiler kadar unutulmaz bir serüven yaşatsın bizlere...

TÜR: Macera **YAPIM:** Microids **DAĞITIM:** Microids **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One, iOS, Android **ÇIKIŞ TARİHİ:** Bahar 2017

TÜR: Aksiyon / Macera ○ YAPIM: SIE JAPAN Studio, Project Siren ○ DAĞITIM: Sony I.E. ○ PLATFORM: PS4 ○ ÇIKIŞ TARİHİ: 18 Ocak 2017

GRAVITY RUSH 2



Zamanında PS Vita'nın anlı şanlı çıkış oyunlarından biriydi *Gravity Rush* ve olayı biraz da cihazın gücünü gözler önüne sermekti. Öyle de olmuştu belli oranda, uçmalı kaçmalı mekanikleri, açık dünyası ve bol tırtıklı cel-shade grafikleri oyuncuları cezbetse de PS Vita'nın yanlış pazarlama taktikleri ve çıkışındaki zamanlama hatasından ötürü oyun biraz güme gitmişti. Oyunu Vita'da oynamış biri olarak çok eğlenceli bulmuş olsam da küçük ekrana sığmayan görselliğinin ve kameranın fazlaca hareketli oluşunun beni yorduğunu anımsıyorum. Bu görüş Sony cephesinde de kabul görmüş olacak ki ilk oyun geçen Şubat ayında hayli başarılı bir Remastered versiyona kavuştu PS4 platformunda.

E3 2015'te duyurulan *Gravity Rush 2* ise ilk oyunun bittiği noktadan kısa bir süre sonra geçecek ve başkarakterimiz Kat'i kontrol etmekteyiz yine. Aynı zamanda bu oyunda kendisinin hikâyesini de bitireceğimiz gelen bilgiler arasında.

Peki, yenilikler neler? Öncelikle ilk oyunun cansız kahverengi renklerinden kurtularak daha cümbüşlü bir hale bürünmüş mekanlar. Oyunun gösterilen demolarındaki rengârenk kasaba ortamı ve yaşayan dünyası inanılmaz güzel görünüyor. Yine bol bol NPC bize görevleri vermek için sağda solda bekliyor olacak ve ilk oyundan kalma yerçekimini manipüle etme yeteneklerimiz ve çılgın dövüş kombolarımız elimizde hazır bulunuyor. Yalnız bu sefer Kat'in ağır ve daha hızlı hafif saldırılar için de ayrı modları (Luna ve Jupiter olarak isimlendirilmiş bunlar) var. Düşman çeşitliliği de hatırı sayılır derecede artmış, kritik anlardaysa dostumuz Raven'la birlikte savaşabileceğiz. Oyunda bir online mod da bulunacak fakat bu daha çok diğer oyuncuların zamanlarına karşı yarışmak gibi olacak, yani bir co-op mod beklemeyin. Benim en çok hoşuma giden konuysa PS4'ün gücü ve büyük ekranda kameranın kesinlikle rahatsızlık vermemesi. Sürekli olarak uçup kaçtığınız, duvarlarda yürüdüğünüz bir oyun için hayli iyi bir durum bu.

Çıkışına yaklaşık 3 ay kala *GR 2* grafikleri, eğlenceli sunumu ve hızlı akan yapısıyla konsolun en iddialı yapımlarından biri gibi duruyor ve ilk oyunu sevenler haricinde aksiyon tutkunlarına da keyifli saatler geçirtecektir. Israrla bekleyiniz. **-Eren E.**







TÜR: Strateji ○ YAPIM: Frontier ○ DAĞITIM: Frontier ○ PLATFORM: PC ○ ÇIKIŞ TARİHİ: 17 Kasım 2017

PLANET COASTER

Roller Coaster Tycoon'u bilirsiniz değil mi? Temalı eğlence parkı yapıp işlettiğiniz, tycoon dendi mi ilk akla gelen serilerden biriydi, özellikle de ikinci oyunuyla... Müthiş bir sandbox mantığı ve inanılmaz geniş bir eşya kütüphanesi vardı. Bugün bile hala eğlencesinden hiçbir şey kaybetmeyen ve tam olarak aynı hissi veren bir muadili bulunmayan ender yapımlardan kendisi. İşte *Planet Coaster*, *Roller Coaster*'ın yeni oyunlarıyla bile dolduramadığı açığı kapatmaya geliyor.

Çok önemli bir ayrıntı: Tamamen üç boyutlu olacak Planet Coaster. Akıllara gene RC 3 faciası gelebilir ama merak etmeyiniz, yapımcı Frontier ince eleyip sık dokuyor oyunlarını. Hemen her türlü özelleştirmeyi yapabileceğiniz roller coaster yapma metodları, her ziyaretçinin kendine has isteklere, mutluluk seviyesine ve bütçeye sahip olması ve dev bir eşya kütüphanesi Planet Coaster'ı iyi bir oyun yapmaya yetecek özellikler. Üstelik alfa aşamasından itibaren deneme şansı bulan oyuncuların hemen hepsi de gördüklerinden çok memnun kalmış durumda. Gerçek bir sandbox tecrübesi için geriye kalan tek şey mod desteği ve yapımcılar bunu da kesinlikle sağlayacaklarının garantisini veriyorlar. Hatta *Roller Coaster 3*'ü yakından takip edip onun hatalarından da kendilerine ders çıkardıklarını belirtiyorlar. Dikkat edin; bunu RC3'ün kendi yapımcıları değil, aynı türde oyun yapmak isteyen bambaşka bir yapım şirketi olan Frontier söylüyor. Gelin de saygı duymayın şimdi...

Eğlence parkı yapıp işletmenin yeniden eğlenceli olacağı bir yapım bekliyoruz kısaca. Bence siz de beklemeye başlayın, hatta bunu okuduğunuzda çıktıysa alıp deneyin bile. **-Tarık**

RED DEAD REDEMPTION 2

Ne gördük, ne düşündük?

FURKAN KİRAZOĞLU

Sonunda Rockstar! Biliyorduk elbet kapalı kapılar ardından yeni Red Dead'i geliştirdiğini, ama kanlı canlı bir şekilde varlığını resmi ağızlardan öğrenmenin duygusu paha biçilemez. Elimizde çok bir bilgi olmasa da bu durum gördüklerimizden bir dolu teori üretmemize engel olmadı elbet!

O YEDİLİ KİM?

Oyunun RDR'nin öncesini anlatacağı gibi bir teori var. RDR'de John Marston olarak devlet dayatmasıyla eski çete arkadaşlarımızın işini bitirmeye çalışıyorduk hatırlarsınız. Bu teorilere göre Marston'ın o dönemdeki hayatı anlatılacak RDR 2'de. Fakat bana kalırsa eski hikâyelerin üstünden fazlasıyla geçildiğinden Rockstar böyle bir işe girişmeyecektir. Rockstar belki bir çılgınlık yapar, yedi karakterin tümünün kontrolünü elimize verip bambaşka bir hikâye de anlatır. Her şey olası!

FRAGMANIN ÇITLATTIKLARI

Karakterler ve hikâye kırıntılarının dışında gözüme iki ufak detay çarptı. Videonun hemen hemen her sahnesinde bir hayvan gördük. RDR de bu noktada çeşitlilik sunulmuştu ve oyunun yapı taşlarından olan bu özellik gelişerek devam edecek gibi görünüyor. Dikkatimi çeken diğer detaysa sal kullanımı oldu. Seride daha önce yüzme gibi bir seçeneğimiz yoktu, suyla olan etkileşimimiz de minimum düzeydeydi ama bu kez durumun farklı olacağı kesin. Bunlar dışında en çabuk fark edilen unsur da grafikler olmuştur herhalde. Rockstar'ın direkt mevcut nesil konsollar için planlayarak çıkarttığı ilk oyun olacak RDR 2, o yüzden görsel anlamda en iyi oyunları olacağı kesin.

NEDEN REDEMPTION 2?

Bilmeyenler için söylemek gerekirse Redemption'dan uzun yıllar önce *Red Dead Revolver* vardı. Bu sebepten dolayı da insanlar yeni Red Dead'e rahat rahat *Red Dead Redemption 2* diyemedi ve yeni oyunun ismi için ortaya söylenti olarak Red Dead Rebellion gibi farklı farklı isimler atıldı. Rockstar'ın *GTA*'daki formülü izleyip farklı karakterlere odaklanacağını varsaysak bile neden böyle bir tercih yapıldığını anlamak güç değil. Sonuçta Red Dead serisi Redemption ile hem maddi olarak büyük başarı yakaladı hem de oyunculardan büyük övgüler aldı. Redemption 2'de karar kılınması da tamamen yeni bir hikâyeye geçiş yapmaktansa Redemption'ın karakterlerini ya da hikâyelerini bir şekilde göreceğimizi çıtlatıyor.

YALNIZ KOVBOYLARI KENARA ALALIM

Red Dead Online için de kollar sıvandı, alan adı alındı. Zaten GTA Online'ın temellerinin Red Dead Redemption'da atıldığını düşünürsek oldukça yerinde bir hareket bu. Geliştirici ekibin ağzından çıkanlara göre RDR 2'de yeni bir online deneyiminin kuruluşunu göreceğiz. Büyük bir ihtimalle *GTA Online*'da gördüklerimiz teknik olarak çok daha gelişmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Üstüne döneme uygun görevler ve multiplayer sistemler eklendi mi yeterli bir içerik sunacaktır zaten *Red Dead Online*. Fakat kullanılan iddialı sözlerden dolayı daha cesur hamleler bekliyorum.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Rockstar San Diego **DAĞITIM:** Rockstar Games **PLATFORM:** PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** Sonbahar 2017





9. YAŞ ABONELİK KAMPANYASI

OYUNGEZER'E ABONE OLUN, TAM SÜRÜM OYUN KAZANIN!

Oyungezer 9 yaşında ve 9. yaşımızı güzel de bir kampanyayla süsleyelim istedik! Eğer Kasım ayı içerisinde Oyungezer dergisinin basılı versiyonuna yıllık abone olursanız (veya Ekim ayı içerisinde olmuşsanız) Playstore'un katkılarıyla 1 adet tam sürüm oyun kazanıyorsunuz!

5 adet oyun seçeneğiniz var, istediğiniz 1 tanesini seçebiliyorsunuz:



- Dishonored
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 - Full Burst
- The Evil Within
- Saints Row IV
- Injustice: Gods Among Us - Ultimate Edition



Elbette aboneliğin getirdiği diğer avantajlar aynen devam ediyor. Mesela yıllık abonelik 96 TL olduğu için bir dergi 12 TL yerine 8 TL'ye geliyor. Ayrıca derginin dijital versiyonuna da ekstra ücret ödemeden otomatikman yıllık abone olmuş oluyorsunuz.

ABONE OLMAK İSTERSENİZ ADRES ŞURASI:

dukkan.oyungezer.com.tr



KAMPANYA ŞARTLARI

- Kampanya 1 Ekim 2016, 00:01 ile 30 Kasım 2016, 23:59 arasında gerçekleştirilen, yıllık, basılı dergi abonelikleri için geçerlidir.
- Tam sürüm oyun kodlarınız abonelik gerçekleştirdiğiniz e-posta adresinize gönderilecektir. Tek bir kod gönderilecektir ve bu kod söz konusu beş oyundan istenilen 1 tanesinde kullanılabilecektir. Kodun son geçerlilik tarihi 31 Aralık 2016'dır.
- Aboneliğinizi iptal etme hakkınızı kullanmanız durumunda size iade edilecek olan tutardan oyun bedeli olarak 55 TL düşülecektir. Eğer abonelik iptal hakkınızın normal şekilde devam etmesini istiyorsanız lütfen abonelik sayfasında kampanyadan yararlanmak istemediğinizi belirten seçeneği işaretleyin.
- Kampanya stoklarla sınırlıdır. Oyungezer kampanyayı 31 Kasım 2016, 23:59 tarihinden önce sonlandırma ve hediye oyunlarda değişiklik yapma hakkına sahiptir. Böyle bir durumda gerekli duyurular oyungezer.com.tr adresinden yapılacaktır.



9. YAŞIMIZ KUTLU OLSUN!

Uyuz bir yaş dokuz. Tam da 10'dan önce olduğu için "hadi hadi çabuk geç git de 10 gelsin" hissi yaratıyor. Ama öte yandan Oyungezer'in çok şey yaşadığı, özel bir yaştı bu. Çok uzatmayarak, kendi halinde bir sayfa hazırlayarak mumlarımızı üflemiş gibi yapalım, doğum günümüzü kutlayıverelim o halde. Oyunlara girmeyelim ama... Yoksa işin içinden çıkamayız! –ÖMER

Serpil dedi ki "Selam", ben de dedim ki "Selam", sonra tekrar "Selam" dedi, konuşmanın sonucu olarak Selam OGZ'nin daimî elemanı oldum. Yanda bir insanın misafir ettiğim değişik da mektuplaşma olayına bir başladık. Renkli oldu bence bu yeni tarz. **[OCAK]**

100. sayımızı kutladık! Hazırladığımız dosyayla en ağırından nostalji yaşadık. Bunun dışında Enis ve Emre K.'yi bayağı üzen bir içerik hırsızlığı suçlamasıyla karşılaştık, gereksiz moral bozukluğu yarattı. **[ŞUBAT]**

Mart ayında film muhabbetleri çok döndü bizim buralarda. Batman v Superman ve de yeni Ghostbusters'ın ilk fragmanı derken tartışması bol aydı. Hayır bağırmıyoruz, sadece yüksek sesle konuşuyoruz. **[MART]**

Enis imzayı attı ve biz bekâr erkeklerin önündeki bir engel daha ortadan kalktı! Ve de ay sonu dergi bitirmelerinin değişmez insanı Eren Okka yoğunluğundan ötürü editörlüğü bırakmak zorunda kaldı. Özleniyorsun ey Eren! **[NİSAN]**

Oyungezer'e ve bizlere çok şey katmış YİM'imiz Sarp Kürkçü'yü yolcu ettik. YİM'lik görevi de bu vesileyle bu kendi halindeki arkadaşınıza geçmiş oldu. Tarık Kaplan da bu sıralarda editörlerimiz arasındaki yerini aldı. Bunun dışında bir nevi "Almanya'dan oğlum geldi" hikâyesi sonucunda yıllarımızı geçirdiğimiz ofisimizden bu bol manzaralı ve çimenli yeni ofisimize geçtik. **[MAYIS]**

Dillendirilmese de Haziran ayında herkesin aklından aynı soru geçiyordu: "Ne koydun lan kafana?!" Uğrayıp giden Oculus Rift, kalıcı olarak gelen HTC Vive'la saçma sapan hareketler yapıp karizmayı çizdirme sevdasına kapıldık. OGZ Online'ın alt kısmında yürüyüp giden OGZVR bölümümüzü de açtık bu vesileyle. **[HAZİRAN]**

Oyun dünyasından biraz soğuduğunu, zamanını insanlara daha faydalı olabilecek şekilde geçirmek istediğini söylüyordu ve birazcık bunun sonunda ne olacağını hissedebiliyorduk ama yine de ağır oldu... Oyungezer'in kurucularından, oyun medyasının en güzel insanlarından sevgili Sinan Akkol bizim için zor, kendisi için daha da zor bir karar alarak Oyungezer'i bıraktı. Bırakın olm şu soğanları doğramayı... **[TEMMUZ]**

Oyunlardan bağımsız olsun dedim bu yazı mümkün olduğunca ama Gamescom'da partner ülke olmamız, Tuğbek'in Gamescom'un açılış konuşmasını yapması, ordu gibi kalabalık bir şekilde Köln'e gitmemiz, orada yaşadıklarımız... Çok tatlıydı be! **[AĞUSTOS]**

Şu elinizde tutmuş olduğunuz kâğıt balyasına yaşam üfleyen canımız görsel yönetmenimiz Gizem'i de evermenin mutluluğunu yaşadık. Eren E. arkadaşımız da bu ay editör kadromuza dâhil oldu. **[Eylül]**

Bahçe kapımızın önünde minik bir tüy yumağıyla karşılaştık. Gri dostumuza Arya adını koyduk, üstünde Winterfell yazan da kutudan bir ev hazırladık. Ofis kedisi ilan edemiyoruz kendisini daha ama tepemizden inmiyor genç. **[EKİM]**

Tüm dünyanın merak ettiği Mount & Blade: Bannerlord'un Ankara ofisini ziyaret ederek dergide geniş geniş bahsedebilmenin mutluluğunu ve birazcık da gururunu yaşadık. TaleWorlds'e selam! **[KASIM]**

Senelerden geçen sene, The Force Awakens'ın gazıyla tüm dünya gibi biz de Star Wars olduk. Sarp bütün dergiyi Star Wars doldurdu, haftalarca sadece Star Wars konuştuk. Kimimiz filmin hastası oldu, kimimiz "çok remake gibi" dedi, kimimiz açıp tekrar KOTOR oynadı, kimimiz The Old Republic'e geri döndü. **[ARALIK]**

İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Attack on Titan	7+	74
Bear With Me	7+	66
Bioshock: The Collection	7	84
Destiny: Rise of Iron	7+	71
F1 2016	8	86
Fallout 4: Nuka World	6	74
FIFA 17	8	84
Gone in November	6	-
Guards	7	49
Hue	7+	79
Master of Orion	7	73
N++	8	-
NBA 2K17	8+	90
Obduction	8	77
Okhlos	4	71
Overcooked	7	81
Project Highrise	6+	73
Recore	6	59
Redout	8	81
Seasons After Fall	7+	74
Tempest	6	63
The Curious Expedition	7	72
The Girl and The Robot	5	58
The King of Fighters XIV	9	79
The Turing Test	8	75
Typoman Revised	7+	-
Valley	7	72
Warlock of the Firetop Mountain	7	69
We Happy Few	-	-
World of Warcraft: Legion	8+	88

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

ERKEN ERİŞİM OYUN İSTATİSTİKLERİ

Erken erişim modasının ne kadar hızlı yükseldiği malumunuz. Steam'de 2013 Mart'ından bugüne kadar erken erişime uğramış 1644 yapım var. Bunların 1058'i şu an halen erken erişimde, tam sürüme ulaşan oyun sayısıysa 586. Peki ne durumda bu oyunlar? (Steamspy - Ekim 2016 verileridir)

- Tam sürüme ulaşanların kullanıcı yorumları: **%74 OLUMLU**
- Erken erişimdekilerin kullanıcı yorumları: **%73 OLUMLU**
- Tam sürüme ulaşan oynaması bedava oyun sayısı: **50/586**
- Erken erişimdeki oynaması bedava oyun sayısı: **122/1058**
- Erken erişimde kalma/tam sürümü çıkma oranı: **%35**
- Erken erişim oyunlarının ortalama oynanış süresi: **5 SAAT 20 DK**
- Tam sürüme ulaşanların ortalama oynanış süresi: **7 SAAT 15 DK**


BATTLE



FIELD 1

"Gelişim" demek her zaman için "Gelecek" demek değildir

YAZAN **ENİS KİRAZOĞLU**

İnsanoğlu olarak sıkılganlığımızın sonuçlarını görmek gerçekten de ilginç bir deneyim olabiliyor. Hepiniz hatırlayacaktır, bundan 8 sene öncesine kadar etrafımız 2. Dünya Savaşı oyunlarıyla çevriliydi. Hepimiz birer Amerikan askeri, birer Er Ryan'dık. Ama sıkıldık. 1500. kez Normandiya taraflarına gitmekten sıkıldık. Ardından modern savaş temasıyla tanıştırdılar bizi. Bir süre sonra doyamadılar, modern savaşın da ötesine götürdüler. Şimdi bu taraftan *Call of Duty*'e bakınca görüyorum ki onlar hâlâ öteye gitmeye doyamamış, yörüngenin dışına kadar çıkmışlar.

Fakat bir noktada EA, riskli sayılabilecek bir tercih yaparak bizi tekrar eskilere götürmeye karar verdi. Açıkçası EA'in içerisinde bile oyuncuların bu kadar olumlu tepki verebileceğini bekleyen insan sayısı azdır diye tahmin ediyorum. Resmen gördüğümüz şeye bayıldık! Daha önce savaşın anlatılmamış bir yüzü anlatılacaktı. Heyecanlıydık. Üstelik Türk oyuncular olarak kendimizi gördüğümüz için daha da heyecanlıydık. Ama heyecan dalgası yerini hızlıca bir soru işaretine bıraktı: Biz bu savaşın neresindeydik?

"Sevgili Günlük #1"
30.09.2016 Saat 15:36
"Bugün EA'in bizi İsveç'e çağırdığını öğrendim. Hem de Battlefield 1 oynamaya! Vallaha çok heyecanlıyım. Bildiğin DICE'ın ofisinde merakla beklediğim oyuna bakacağım. Kameram hazır, harici diskim boş, USB'm ise çok sayıda. Bekle beni DICE!"



Her haritanın kendine has güçlü bir atmosferi var.



Osmanlı askerlerinin kendi aralarında konuşmalarını duymak çok hoşunuza gidecek.



HİKÂYE ANLATIMI

Temanın 1. Dünya Savaşı olması uzaktan bakıldığında kulağa hoş geliyor. Bu boyutta hiç işlenmemiş bir alan, tonla çıkarılabilecek hikâye, el değmemiş topraklar... DICE bize istediği hikâyeyi anlatabilirdi. Ama işin diğer tarafından baktığınızda WW1'in getirdiği bir sıkıntı da vardı. Kötü adam yoktu ortada. 2. Dünya Savaşı Nazilerinin yerine koyabileceğiniz bir tarihi gerçeklik yoktu. Baktığınız tarafa göre herkese kötü veya herkese iyi diyebilirdiniz.

Bu yüzden olsa gerek ki DICE, tamamıyla politik bir yaklaşım sergilemiş tek kişilik hikâye modu için. Şunu baştan belirteyim ki oyunda tek bir hikâye yok. 5 farklı karakterin gözünden oynadığımız 5 ufak hikâyemiz var. Her bir hikâye ortalama 1 saat sürüyor. Bazısı daha kısa, bazısı daha uzun; ama toplamda 6 saatte bitirebileceğiniz hikâyeler bunlar.

Oyunumuzun en büyük sıkıntısı da burada başlıyor; hikâyelerin birbirleriyle hiç alakası yok. Oyunu bitirip başından kalktığınızda sanki bir oyun değil de 5 adet DLC görevi bitirmişsiniz hissine kapılıyorsunuz. Hikâyeler kâğıt üzerinde ilgi çekici olsa da sürenin kısa olması sebebiyle empati kurmanız, giriş-gelişme-sonuç kısımlarını özümsemeniz çok zor oluyor.

DICE'ın politik yaklaştığı konuysa hikâyelerin içlerinde saklı. Ağırlıklı olarak tüm hikâyeleri İtilaf Devletleri tarafından yaşıyorsunuz. Ama bu hikâyelerin hiçbirinde savaşın nedeni üzerine bir çıkarımda bulunulmuyor. Oyunun önermesi savaşı değil, içerisinde yer alan insanların hikâyesini anlatmak. Bir hikâyede İngiliz saflarında tank süren bir askeri ve onun hayatta kalma savaşını görüyor, bir diğer hikâyede bir pilotun gözünden yaşadıklarına tanık oluyor, bir başkasında kardeşini kurtarmaya çalışan bir adamı, ön cephede haber taşıyan bir askeri ve özgürlük için Osmanlı ile savaşan bir Arap savaşçısını oynuyorsunuz.

Özellikle son verdiğim örnekten yola çıkarak oyunun politikliğini vurgulamak istiyorum. *BF1*'in 5. kısmı olan Arabistanlı Lawrence hikâyesi, belki de oyunda kötü adam diyebileceğimiz şeyin karşımıza çıktığı tek yerdi. Hikâyeyi biliyorsunuz, Arabistanlı Lawrence önderliğinde Araplar, topraklarını Osmanlılardan geri almak için savaşa kalkışıyor. Oyunda da bu hikâyeyi bir Arap karakter üzerinden görüyorsunuz. Tüm oyun boyunca Osmanlı İmparatorluğu'ndan bir adam "kötü karakter" olarak gözümüze koyuluyor. Aslında bu noktaya kadar bir problem yok. Tarihi arka plan alarak anlatılan klişe bir hikâye var. Beni asıl şaşırtan kısım oyun bittikten sonra karşıma çıkan mesaj oldu. Bu mesaj Osmanlı'ya karşı alınan son bir galibiyetten sonra çıkıyor:

"İngilizler ve Fransızlar Araplara verdikleri özgürlük sözünü tutmadılar...
...ve Arabistanlı Lawrence hâlâ tartışılan bir karakterdir..."

Tüm oyun boyunca Lawrence emrinde özgürlük savaşı vermemize rağmen tarihin gerçekleri DICE tarafından arka plana atılmamış. Özellikle bu konuda hassas olduklarını vurgulamak istiyorlar, "yanlış anlaşılmama kaygısı" güdüyorlar.

Keza Çanakkale Savaşı da benzer bir örnek, her ne kadar karşı cephede savaşsak da oyun bittikten sonra "müthiş bir savunmanın ardından haklı bir galibiyet", "ve bu savaşın üzerine yeni bir ulus inşa ettiler" sözlerini görebiliyoruz.

Örnekleri kendi tarafımızdan verdim ki demek istediğimi daha rahat ifade edebileyim. Bu durum oyunun tüm hikâyeleri için geçerli. Ama politik olarak tarafsız bir duruş sergilemek ortaya koyduğunuz hikâyeleri iyi yapmaya yetmiyor. Konunun başında da dediğim gibi oyunun en büyük sıkıntısı; bir bütünlüğünün olmaması.

UZAK ÇÖLLERDE, GENİŞ HARİTALAR

Her hikâyede farklı bir atmosfere yelken açıyoruz. Şahsen bütününe baktığımda en çok keyif aldığım hikâye kısmının Arabistanlı Lawrence bölümleri olduğunu söylemeliyim. Bunun en büyük sebebi atmosfer olarak bu tarz savaş oyunlarında görmeye alışık olmadığımız bir ortamın (çöl) içinde olmamız. Yapımcı ekip bu durumun avantajını haritayı geniş tutarak elde etmek istemiş. Oyunun bir noktasında öyle büyük bir alan ile karşı karşıya kalıyoruz ki bir anda kendimi *MGS V* oynuyormuş gibi hissettim. Bu durumun bir güzel tarafı da yaklaşım şeklinin serbest bırakılması. İster gizli ilerleyin, isterseniz de aksiyonun dibine vurun.

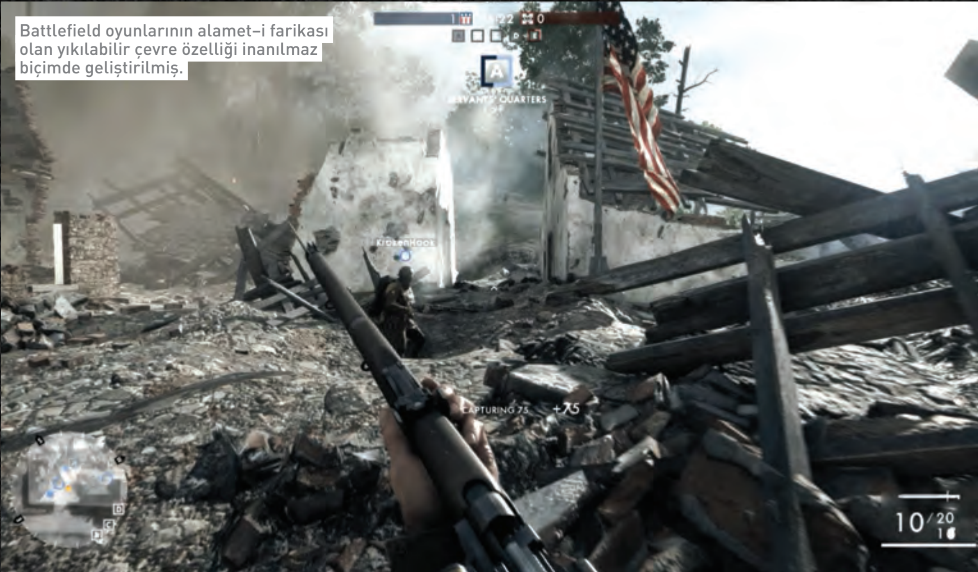
Tabii bu tasarım tercihleri oyunun devrimsel bir yenilik yaptığına işaret değil. Daha önce oynadığınız oyunlardan çok da farklı şeyler görmeyeceksiniz ama bu serbestlik mevzusu hikâyenin gidişatına göre uygun olan her noktada önünüze seriliyor. Geriye kalan yerlerde de hikâyenin içeriğine uygun çatışma anları çıkarılıyor.

Tüm bu oynanış anları genel olarak keyif verse de kendinizi devamlı bir boşlukta hissediyorsunuz. "Ben şimdi burada ne yapıyorum ya" düşüncesi aklınızdan gitmiyor. Bunun yanında bir senaryo modunun olmazsa olmazı "acaba neler olacak" sorusu, aklınıza neredeyse hiç gelmiyor. Çünkü dediğim gibi bu 5 hikâye de o kadar kısa sürüyor ki sizi içine çekecek bir altyapı hazırlayamıyor.

Eğer *Battlefield 1*'i hikâye modu için özellikle bekleyenlerdenseniz kötü haberi size veren ben olmak istemezdim ama maalesef beklentileri karşılayan bir yapımla bakışmıyorsunuz şu anda. Hakkını teslim edelim; kesinlikle uğraşılmış bir iş var ortada. Ama bu uğraşın karşılığı ortalamanın biraz üstünde kalan, kopuk bir hikâye deneyimi. Hepsi bu kadar.



HİKÂYELERİNİ KAHRAMANLIK ÖYKÜLERİ ÜZERİNE KURMAKTANSA, SAVAŞIN GERÇEK YÜZÜNÜ SIRADAN KİŞİLER ÜZERİNDEN ANLATMAYI TERCİH ETMİŞ BF1.



Battlefield oyunlarının alamet–i farikası olan yıkılabilir çevre özelliği inanılmaz biçimde geliştirilmiş.

BÖLÜMLER VE OYNANIŞ İÇERİKLERİ

5 adet hikâyemizin her biri farklı bir senaryo ama daha da önemlisi farklı bir oynanış imkânı sunuyor:

1. ÇAMUR VE KAN İÇİNDE: Bu hikâyede bir tankçıyı yönetiyorsunuz. 1,5 saat süren görevin yarısı tank üzerinde geçiyor. Oyunun hata anlamında en sıkıntılı yerlerinden bir tanesi. Düşmanları komple temizlemeniz gereken yerlerde düşmanların kendilerini net olarak göstermemesi veya haritaya girecekken bir noktada takılan tanklar oyununuza ket vurabiliyor. ★★☆☆☆

2. RÜTBELİ ARKADAŞLAR: Atmosfer olarak en güçlü görevlerden biri, hikâye olarak da diğerlerinden daha farklı. Bir pilotu yönettiğiniz kısım toplamda 1 saat sürüyor. Görevin yüzde 80'i uçak üzerinde geçse de uçaktan indiğiniz kısımlar atmosfere güç katıyor. ★★★★☆

3. AVANTI SAVOIA!: Oyunun en kısa hikâyesi, 35 dakika civarı sürüyor. Ancak kısa süresine rağmen en bol aksiyonu da bu bölüm sunuyor. İtalyan cephesinde, ağır zırh ile ilerleyen bir askeri canlandırıyorsunuz. ★★★☆☆

4. HABERCİ: Çanakkale Savaşı'nı konu alan bu hikâyede usta bir askerle ön cepheye haber taşımaya çalışıyorsunuz. Taktiksel ilerlemenin önemli olduğu, zor görevlerden bir tanesi. 50 dakika civarında bitirebilirsiniz. ★★★☆☆

5. HİÇBİR ŞEY YAZILI DEĞİL: Arabistanlı Lawrence hikâyesinin olduğu bu görev, oyunun en çok açık alan veren bölümü. Oyundaki son görev olması sebebiyle en son kısmı bayağı bir terletiyor. Bir nevi son boss gibi düşünebilirsiniz. Yine 1 saat civarında bitirebileceğiniz bir görev. ★★★★☆

ÖLÜME YAKIN 3 İPUCU:



1. Ölürseniz muhakkak bir Medic bekleyin, hemen tekrar doğmaya çalışmayın. Savaşın içerisinde kalmak bu noktada çok önemli. Geç de olsa bir Medic sizi büyük ihtimalle kaldıracaktır.



2. Diyelim ki kalkmadınız ve öldünüz, doğacağınız zaman takım arkadaşlarınızın yerine bakın, bir spawn noktasında doğmaktansa takım arkadaşlarınızın üzerinden doğmanız her zaman daha iyi. Arkadaşınız çatışmada olsa bile bekleyin. Her an çatışmadan çıkma şansı olabilir.



3. Tüm grubunuz öldü, bir siz ayakta kaldınız ve ağır ateş altındasınız. Ateşe karşılık vermeyin, kaçın, bekleyin, saklanın. Bırakın takım arkadaşlarınızın sizin üzerinizden doğsun. Çok daha avantajlı olacaksınız.



Daha açılış bölümü ile nasıl bir atmosfer soluyacağınızı hemen anlıyorsunuz.



Peki, tek kişilik hikâye modu için almayacağız da ne için alacağız bu oyunu? Cevabı hepimiz biliyoruz herhalde...

"Sevgili Günlük #2"
04.10.2016 Saat 21:45
"Off leş gibi soğuk. Bu nedir arkadaş? Bir insan 2 saat aynı yerde otel arar mı yahu? Soracak kimse de yok ki etrafta?! Salak gibi otele gideceğim diye DICE binasının önünden geçiyormuşum. Böyle aptallık olmaz olsun. Neyse en azından şimdi biraz gezerim Stockholm'u. Bir daha ne zaman geleceğim ki? Di mi? Hem bir yemek de yerim."

04.10.2016 Saat 22:45
"Anam anam, bu ne soğuk be? Hayatta da gezmem. Mis gibi otelde dururum. Hem soğuk hem pahalı hem de insan yok etrafta. Zaten yorgunum. Dışarı falan biraz dinlenip çıkarım belki. 2 saat kestiririm şurada, sonra internetten bakarım, ona göre gezinirim. Yatakta pek rahatmış be. Alt tarafı 2 saatçik uyuy... Horrr zzzz horrr zzz..."

ATLARI HAZIRLAYIN MULTİ'YE GİDİYORUZ

Az önceki sorumuzun cevabı basit: Multiplayer. Bu oyun gerçek anlamda multiplayer kısmı için alınacak bir oyun. Beta'yı oynamışsanız *BF1*'in getirdiklerine az çok aşina olabilirsiniz. Ama inanın daha fazlası da var.

İlk olarak elimizin altında 7 adet oyun modu olduğunu söyleyeyim. Bunların birçoğu ismini duyduğunuz anda aşina olacağınız modlar. Fakat iki tanesi henüz tazecik. *Battlefield 1* ile birlikte hayatımıza giren bu iki mod Fog of War ve War Pigeons. İki mod da oyun deneyimini bir uçtan öteki uca taşıyor. Anlatayım.

War Pigeons, işin eğlence kısmını vurgulayan oyun modu. 12'şer kişiden oluşan iki takımın tek amacı, haritanın rastgele bir yerinde beliren güvercini almak, belli bir süre elinde tutmak ve ardından güvercini salarak puan kazanmak. Buradaki mantık; sanki bir not yazıp, güvercinle ulaştırıyormuşsunuz havası yaratmak. İşin eğlenceli kısmıysa devamlı olarak birilerinin peşinde koşmakta yatıyor. Burada oyun çok daha hızlı döndüğü için arcade'e yakın bir çatışma havası var. Özellikle büyük savaşlardan yorulursanız bu mod ile kaçamak yapmak isteyebilirsiniz. Kesinlikle çok eğlenceli.

Fog of War ise işin simülasyon ve gerilim tarafını arttıran bir mod. Ekranınızda herhangi bir ibare yok. Yani HUD ekranınıza veda edin. Mermi sayısı yok, mini harita yok, nişangâh yok, düşman askermiş dost askermiş ayrımını ise üniformalardan yapıyorsunuz. Şartlar çetin. Tabii bu noktada birincil silahları seçemediğinizi belirtmem gerek. Sınıflar arasındaki farkı azaltmak adına bu tercih mantıklı olmuş. Tabii yine 12'şerlikten takılıyorsunuz. Haritalarınız da bu duruma ayak uydurmak adına daha ufak. Ama özellikle "gerçekçi" bir savaş atmosferi arıyorsanız bu modun müptelası olabilirsiniz.



Aslında bu noktada Operations modundan bahsetmem de gerekir. İsim olarak yeni bir mod olsa da temeline indiğinizde birkaç modun birleşiminden oluşuyor diyebiliriz kendisine. İlk olarak oyunun en uzun modu Operations, maçlar 1 saati bulabiliyor. Bunun en büyük sebebi 1 haritada savaşı bitirdiğinizde oyunun bitmemesi ve farklı bir haritada devam etmesi. Her Operations modundan önce seçtiğiniz ülkenin askeri kendi dilinde o anki savaşın nedenini anlatıyor. Ardından savaş alanına giriyorsunuz ve görev size ne emrederse onu uygulamaya koyuyorsunuz. Savaşı bitirmenizin ardından seçtiğiniz ülkeye göre haritanın başka bir noktasına kayıyorsunuz, burada oyun hikâyeyi anlatmaya devam ediyor. "Dağlarda kaybedilen savaşın ardından ormana kaçmak zorunda kalmıştık; artık ormanın içerisinde verilecek bir savaşımız daha olacaktı" gibi bir cümle ile de bu harita geçişi bir mantığa oturtuluyor.

Operations'ın bir güzelliği de sizi "Behemoth" denilen büyük vasıtalar ile tanıştırması. Şu ana kadar üç adet olan bu araçlar, oyunun gidişatını değiştirecek türden. Tren, gemi ve zeplinden oluşan bu üçlü grubu *BF1*'in bir başka büyük modu Conquest'te de görebiliyorsunuz. Fakat bu üçlü içerisinden zeplinin gerçek anlamda can yaktığını söylemeliyim. Bunun en bariz nedeni; tren ve gemi belli bir patikaya bağlı ilerlerken zeplinin ilerlememesi. Neredeyse haritadaki her noktaya hâkim kendisi. Bu da işleri biraz dengesizleştiriyor.

Sevgili Günlük #3
05.10.2016 Saat 09:49
"Ahan da BF1, vallaha her şeyi hazırlamış adamlar. Aha masamın üzerinde Oyungezer yazıyor. Eheheh. Hoşuma gitti. Şimdi tüm modlar açık, her şeyi deneyebiliyoruz değil mi? Bakayım... Gerçekten de açık. Oley be!"

Bizim açımızdan en çok merak edilen Çanakkale Savaşı bölümünün açılış sahnesi. Bu manzara bile insanın tüylerini ürpertiyor.



EN SEVİNDİRİCİ ŞEYLERDEN BİRİ DE BF4'ÜN ÇIKIŞINDAKİ SUNUCU SORUNLARININ BF1'DE YAŞANMIYOR OLUŞU.

DICE'TA BİR TÜRK

DICE ofisinde multi maç esnasında BF1-Oyungezer kullanıcı adı sayesinde bizi fark eden Tahir'le karşılaştık. Önce bir ayaküstü konuştuk, ardından da ufak bir sohbete giriştik:

Enis: *Öncelikle kendini bize tanıtır mısın?*
Tahir: Ben Tahir Tanış. 93, İzmir doğumluyum.

E: *O zaman hızlı bir soru: Buraya nasıl geldin hocam? :)*
T: Aslında biraz uzun bir hikâye ama özetleyecek olursam; ben konsept tasarımcısıyım. Daha önceden Türkiye'de bağımsız oyun yapan birkaç şirkette serbest olarak çalıştım. 2015 Nisan'da da DICE'tan teklif aldım ve buraya geldim.

E: *Peki başvuru sonucu mu bir teklif geldi? Yoksa onlar mı seni görüp çağırdı?*
T: Aslında ben herhangi bir başvuruda bulunmamıştım. Açıkçası burada benim pozisyonumda açık olduğunu bile bilmiyordum. Konsept tasarım ekibine bir kişi daha almak istemişler. İnternette de portfolyolara bakıyorlarmış, herhalde bakanlardan biri beni buldu şansıma, şimdi de buradayım.

E: *Özellikle Türk seslendirmelerini ve görsellerini çok başarılı buldum. Senden de bu konuda fikir aldılar mı?*
T: Evet, çok fazla fikir alma oldu, çünkü normal olarak çok fazla fikirleri yok bizim hakkımızda. İsveçliler hem o dönem savaşın içerisinde yer almamışlar hem de kültürel olarak bizim toplumumuza uzaklar. Bizse Çanakkale Savaşı hikâyeleriyle büyüyen bir nesiliz, 1. Dünya Savaşı'nın içerisindeyiz. Ama onlar için Osmanlı'yı nasıl gösterecekleri ayrı bir tartışma konusu. Örnek olarak bir askerin kafasına fes mi koyacaklar, kıyafetleri nasıl gözükecek gibi konuları tartıştığımız ve nasıl yapabiliriz diye baktığımız oldu. Seslendirmeler konusundaysa, yaklaşık 1 sene önce ilk sesler oyuna eklenmeye başlandığında bana da sordular. Hem metinleri gösterip hem de sesleri dinletip "Bunu söylemesi gerekiyor, doğru mu?", "Konuşma dili eski mi?", "Komik mi kaçmış?", "Çok küfürlü mü?" gibisinden pek çok soru sordular. Zaten o ilk hali üzerine de pek çok ses eklediler. Bana sorarsanız da son hali çok güzel oldu.

E: *Hikâye noktasında da fikir aldılar mı?*
T: Tasarım olarak işim gereği her noktayı görüp fikrimi söyleyebiliyorum ama hikâye noktasına karışma şansım olmuyor maalesef.

E: *Peki son olarak DICE'da çalışmak, Battlefield 1'in yapım ekibinde yer almak nasıl bir duygu? Atmosfer, ortam nasıl? Stres var mı?*
T: Abi tabii ki neler neler oluyor :) Benim bu ilk AAA deneyimim. Süreç boyunca kimi zaman işimizin yapısı gereği boş kaldığımız kimi zamansa aşırı çalıştığımız anlar oluyor. Özellikle oyunun çıkışı yaklaşmaya başladıkça ekip olarak içerideki stres de artıyor. Burada (DICE'da) en ufak detaya bile çok önem veriyorlar. Biz de en ince detayına kadar her şeyi elden geçiriyoruz. Güzel göstermeye çalışıyoruz.

DICE'da ise bayağı güzel bir ortam var. Çok uluslu bir şirket zaten, ama içeride çalışanların çoğu İsveçli. Buraya geldiğimden beri şunu gördüm; bazı konularda eksiklerin varsa bile çok fazla yetenekli insan var içeride, üstelik de çok yardımcılar, çok şey öğrenebiliyorsunuz. Ne üzerine çalışırsan çalış sana öğretmekten çekinmiyorlar. Bu yüzden çok hızlı gelişiyorsun.

(Sohbeti burada noktalasak da bundan sonra İsveç'i, Stockholm'ü ve oyunu bayağı bir konuştuk. Kendisine sıcakkanlılığı ve sohbeti için teşekkürler!)

KALAN MULTIPLAYER MODLARI

İncelemede bahsettiğim yeni modların yanında klasik oyun modları da yerini koruyor tabii ki:

1. RUSH (AKIN): Saldırı tarafı savunma tarafının iletişim kanallarını patlatmaya uğraşıyor. Bomba kurmalı bir mod yani. Savunma tarafı bölgeyi kaybederse bir adım geri çekiliyor. Ta ki geri çekilecek noktası kalmayana kadar.

2. CONQUEST (FETİH): Oyunun ana modu diyebiliriz. Geniş bir haritada alınacak bölgeler var. İki taraftan hangisi bölgeleri daha çok elinde tutarsa maçı kazanıyor. Yalnız eskisi gibi puanlar geriye saymıyor, elde tuttukça artıyor.

3. DOMINATION (ÜSTÜNLÜK): Fetih modunun aynısı, sadece harita küçük.

4. TEAM DEATHMATCH: Adı üzerinde iki takımın birbirine umarsızca girdiği oyun modu. Üstünlük modu gibi bu mod da ufak haritada geçiyor.

TÜRKÇE SESLENDİRME VE ALTYAZI

Operations modundaki her maçtan önce seçtiğiniz ülkeye ait bir askerin konuşmasını duyuyorsunuz ve bu noktada Türkçe dublaj inanılmaz iyi olmuş. DICE'da çalışan Victor bu ses kayıtları için ülke ülke gezmiş, çok da iyi yapmış. Bunun dışında hikâye modunda duyacağınız Türkçe diyaloglar da sizi gülümsetecek. Hem içimizden küfürler duyuyorsunuz, hem de bizden muhabbetler. Ayrıca Osmanlı karakterlerinin İngilizce konuştuğu kısımlarda Türkçe altyazılarda hafiften eski Türkçe esintileri göreceksiniz. O da iyi düşünülmüş bir ayrıntı olmuş. TR altyazı çevirisi de genel olarak epey başarılı.

05.10.2016 Saat 22:36
"Öeeh, şimdi kusacağım. Arkadaş bir oyun bu kadar çok oynatılmaz ki! Bu ne be?! Esir kampı gibi! 12 saat aralıksız oyun mu oynanırmış! Elime kramplar girdi! Hayır bir de öyle pis bir oyun ki her raunt bittiğinde bu kez kastırmayacağım diyorum, her raunt başında yine kastırıyorum. Bu kadar insanı moda sokan kaç tane oyun vardır acaba? Başka hiçbir şeyi bu kadar saat oynayamazdım herhalde. Ellerim... Ühühüh..."

Bu üç yeniliği kenara koyarsanız çok büyük bir sürprizle karşı karşıya olmadığınızı söylemeyelim. Bilindik *Battlefield* atmosferi kendisini koruyor, sadece 1. Dünya Savaşı temasına adapte oluyor. Daha ilkel silahlar, daha ilkel araçlar, daha ilkel atlar(?)... Tabii ki o dönemin şartlarını birebir yansıtmıyor oyun, elimizde çok daha gelişmiş silahlar var. Kısacası biraz alternatif bir hava yaratılmış diyebilirim. Oyunu 2. Dünya Savaşı ile karıştırmamanızın tek sebebi, kullandığınız çoğu silahı ilk kez görüyor olmanız aslında.

BF1, WW1 atmosferini doğru bir şekilde kullanmak adına pek çok farklı cephede bizi savaşa sokuyor. Bir oyun modunda İtalya'nın dağlarında savaş verirken ertesi maçta kendinizi çöl kıyılarında at teperken bulabiliyorsunuz. *BF1* adına en çok sevdiğim şey bu çeşitlilik oldu aslında. Her harita çok ince dizayn edilmiş. Hem atmosfer anlamında hem de oynanış anlamında güçlüler. Üstelik 9 farklı harita ile karşımıza çıkan oyun, aralık ayında bir adet haritayı daha ücretsiz sunacak.

Sevgili Günlük #4
06.10.2016 Saat 10:49
"Az önce bir seans daha bitirdik, arkamdan biri seslendi. Bayağı Oyungezer dedi biri. Böyle Türkçe aksanla falan yani. Önce bir şaşırdım. N'oluyor demeye kalmadan bir de selam dedi. DICE'da çalışan Türk bir arkadaşmış kendisi. Nasıl sevindim gördüğüme anlatamam. Gurbet ellerde kardeşim! Ehehe. Yok yok, güzel muhabbet ettik (bknz: DICE'da Bir Türk)"

ORTA SINIFI BİTİRDİLER KARDEŞİM

Oyunun başına ilk oturduğumda aşağı yukarı 3 saat Scout sınıfıyla haşır neşir oldum. Dürbünlü silah kullanan bu arkadaşlarımız özellikle geniş haritada oynadığınız modlarda oldukça faydalı. Pusma anlamında çölde geçen Sinai haritası dışında çok fazla imkân bulamadığımı da söyleyeyim. Genellikle çevrenin yıkılabilir olması, pusulacak yerlerin sayısını bir hayli aşağı çekiyor.

Scout'ın ardından da bir Assault'a dalayım dedim. Oyunun geçtiği dönem sebebiyle aman aman makineli silahlarınız yok. Olan silahlar seri olsa da düşük hasar vermeleri sebebiyle dengeyi bozmuyorlar. Assault'u tercih etmenizin en büyük nedeni anti-tank silahları konusunda en efektif sınıf olmaları. Araç konusunda önceki oyunlara göre çok bolluk yaşamıyorsunuz. Ama özellikle hafif tanklar hem seri olmaları hem de zor patlamaları sebebiyle bir hayli terletiyorlar. Bunu en acı yoldan öğrenmek zorunda kalmış bir insan olarak söylüyorum. 10 adamın arasına dalan bir tankı aramızda hiç Assault olmadığı için indiremedik bir türlü (tamam canım bizim başarısızlığımızın da payı olabilir yani :)

Sınıflara tekrar döneceğim ama araçlara girmişken bir noktayı daha belirtmeliyim. Battlefield serisi oynanışının önemli bir kısmını araçlara dayandıran bir oyun olmuştur. Fakat *BF1*'de bu durum biraz değişiyor. İlk olarak doğduğunuz noktalarda öyle zırt pırt araç bulamıyorsunuz. Ama sakın telaş yapmayın, bu durum sizi savaştan koparmıyor. Geniş haritalarda bile öldükten sonra savaşın içerisine hızlıca girebiliyorsunuz. Çünkü haritalardaki çarpışma noktaları çok iyi konumlandırılmış. Haritanın bir yerine sıkışmaktan ziyade her noktasında çarpışmaya girebiliyorsunuz. Bunun yanında takım (squad) üzerinden doğmak da çok önemli bir fayda sağlıyor. Aman siz siz olun takımınızı göz önünden (ya da harita önünden) ayırmayın.



Yeni eklenen atlar aslında üstü açık ve çok zor ölen cipler gibi çalışıyor.



Nişangâh yok, cephane yok, mini harita yok... Fog of War moduna hoş geldiniz!





Behemothlar doğru kullanılırsa tam anlamıyla ölüm saçıyorlar.

Savaşın yoğunluğu açısından en beğendiğim sınıfsa Medic oldu. Önceden öldüğünüzde Medic çağırma şansınız oluyordu ve eğer çağırmazsanız Medic sizi göremüyordu. Üstelik bazı zamanlarda yardım istense dahi Medic olarak göremeyebiliyordunuz. Bu kez sistem değişmiş, çok daha iyi olmuş. Artık ölen biri haritanızda direkt çıkıyor (20 metre mesafede olması şartıyla). Bu durum medic sınıfını çok daha avantajlı hale getiriyor. Üstelik Assault ve Scout sınıfına yakın silahları da tercih edebilmeniz düşmana zarar verme imkânı da sağlıyor. Bana sorarsanız tüm bu sınıflar arasından en güçlüsü Medic derim. Zaten maç sonlarında puan tablosuna bakarsanız muhakkak ilk iki sırada bir Medic göreceksiniz.

Oyunun en seri ve ağır silahlarını taşıyan arkadaşlarımız ise Support sınıfı. Makineli tüfekleri oldukça seri olsa da uzak mesafe için kullanışsız ama yere yatar ya da silahın ayaklarını kurarsanız isabet oranı epey artıyor. Dar alanlarda da etkili bu arkadaşlar. Mortar benzeri kurmalı silahları kullanabilmeleri ve isteyen arkadaşlara mermi dağıtmaları Support sınıfının güzel ve bilindik özelliklerinden...

Sevgili Günlük #5
06.10.2016 Saat 12:49
"Oyunun baş hikâye tasarımcılarından birine denk geldim: Eric Holmes. Sordum kendisini yakalamışken, dedim 'Osmanlı oyundaki kötü adam mı?' Önce bir panik oldu. Barbar Türkler imajı mı verdim nedir anlamadım. "Aslında Osmanlı kötü adam değil. Oyunda Osmanlı cephesinde yer alan bir kötü karakter görüyoruz ama o adamın tüm Osmanlı'yı yansıttığını söyleyemeyiz. O sadece kendi karakterini yansıtıyor" dedi. Pek inanmadım."

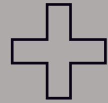
13.10.2016 Saat 22:40
"Eric'in günahını almışız. Adam haklıymış ya la... Panik falan olunca inanasım gelmedi. Özür dilerim Eric..."

YILIN OYUNU GİBİMSİ

Tüm bu tantananın ardından basit bir mesaj vermem gerek: Bu oyun olmuş sevgili okurlar. İnanılmaz tempolu, aynı zamanda taktiğe dayalı ve atmosferi buram buram veren multiplayer oyun bulmak zor. Üstelik görsel anlamda da çok başarılı *BF1*.

Silah teknolojisinin ileriki bir seviyede olması size WW1 atmosferini tam anlamıyla hissettiremeyecek belki; ama *BF1*'in makul seviyede risk almak istemesini kabul edebiliriz diye düşünüyorum. Sonuçta ortaya çıkan ürün özenli bir çalışmanın sağlam bir karşılığı olmuş. Oynadığım süre boyunca bir saniye bile oyundan kopmadım. Üstelik de tartaklanmama rağmen. Her zaman için kendi oyun deneyimimi yansıtabileceğim bir sınıf, bir ortam, bir pusu noktası (?!) buldum. Oyun, başarılı ya da başarısız, nasıl bir oyuncu olursanız olun size keyif alabileceğiniz bir imkân sunuyor.

Eğer tek kişilik hikâye modu da hakkını verebilseydi, yılın oyunu ile karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirdim. Ama benim adıma oyunlar hiçbir zaman sadece multiplayer modlarından oluşmadığı için bunu diyebilmem zor (vurmayın kardeşim, benim için dedim). Yine de bu durum son yılların en iyi multiplayer deneyimlerinden birine şahit olduğumuz gerçeğini değiştirmiyor. Şöyle ya da böyle rekabetçi FPS oyunlarına ilginiz varsa durmayın, küreği kapın, oyuna dalın! (Kafiyenin gücü!)



- Mükemmel atmosfer ve grafikler
- Eğlencenin dibine vuran multiplayer deneyimi
- Ne olursa olsun size eğlence sunmanın bir yolunu buluyor
- Hikâye modu öncekilere nazaran daha özenli...



- ...ancak hikâye modundaki kopukluk tek kişilik deneyimi zayıflatmış
- Hafif tanklar biraz fazla güçlü

8+

SON KARAR

Son yılların en iyi multiplayer deneyimlerinden biri!

TÜR: FPS **YAPIM:** DICE **DAĞITIM:** EA **KUTULU FİYATI:** 288 TL (PS4, One) **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 269 TL (PSN, Xbox Store) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-bf1-109

TÜR: FPS YAPIM: Flying Wild Hog DAĞITIM: Devolver Digital DİJİTAL İNDİRME: 59 TL (Steam), 79 TL (Playstore) YAŞ SINIRI: 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-sw2

SHADOW WARRIOR 2

Her güzel şeyin kesecek bir yeri vardır

ALİ SEZGİN

Oyun dünyasının daima yeniliklere ve gelişmelere açık olduğu fikrini kabul etmiyorum. Her çıkan oyun yeni bir şeyler yapmak zorunda olmamalı. Türe yenilik getirmek, değişik şeyler üretmek iyi hoş şeyler ama inovasyon dediğimiz kavram her zaman beraberinde başarıyı getirmeyebiliyor. Zaten oyun sektöründe de büyük bir döngü söz konusu; dinozorlar zamanında çıkan *Shadow Warrior*, *Duke Nukem*'ın yolundan giderek hem mavra yapmayı hem de aksiyonu bir araya getirerek çoğu oyuncunun kalbini kazanmayı başarmıştı. Sonraki dönemde çıkan, bitmek bilmeyen ciddi FPS'lerin ardından *Serious Sam* ve -kısmen- *Painkiller* gibi oyunlar minimal öykü - bol aksiyon konseptinin hâlâ iş yapabileceğini göstermişti. Zaman çarkları bir kez daha döndüğünde bu sefer sıra muhteşem bir oyun olan *Doom*'a ve ardından daha ucuz ve sade tarzıyla *Shadow Warrior 2*'ye geldi. Tahmin edebileceğiniz üzere yaklaşık 20 yıldır devam eden bu "aksiyon oyunları" döngüsünün devam edebilmesi için *SW 2*'nin aynı formülü bir kez daha kotarması gerekiyordu. Yapımcılar sıra dışı bir şeyler yapmaya çalışana kadar da durum böyleydi.

Shadow Warrior 2'de Lo Wang'in macerasına devam edeceğiz. Kendisinin ilk oyunda türlü iblisleri kesip, kötülükleri dilimlere ayırdıktan sonra biraz farklı bir şeylerin peşinde koşmasını bekleyebilirsiniz. *Shadow Warrior* öyle bir seri ki, ne Lo Wang belayı bırakmak istiyor, ne de bela Long Wang'i... Bu sefer macerasında yalnız da sayılmaz, kurtarmaya gittiği mafya liderinin kızı, Zilla şeytanları tarafından ele geçiriliyor ve kızın ruhu bir şekilde Lo Wang'in içine giriyor. Bu noktadan sonra da bir acayip görevler ve bel altı esprilerle dolu saçma bir maceranın içinde kendimizi buluyoruz.

Shadow Warrior 2, ilk oyunun doğru yaptığı elementleri alarak oyunu daha açık ve serbest bir hale getirmeyi amaçlıyor. Eskinin aksine daha büyük haritalar, rastgele oluşturulan alanlarda verilen yan görevler ve toplamda 70 küsür silah oyunda yerini almış durumda. Aynı modelin hasarı veya atış hızı farklı hallerinden bahsetmiyorum. Oyunda gerçek anlamda vuruş hissi ve kullanımı farklı 70 silah var. Lo Wang'in düşmanlarını öldürdükçe deneyim kazanması, karakter gelişimini ve beraberinde hiç sevmediğim o vurunca çıkan "hasar puanlarını" beraberinde getiriyor. Şahsen özellikle aksiyonun böyle yoğun olduğu oyunlarda düşmanıma vurduğum-


Oyunda silahlardan fazla bir şey karşınıza çıkacaksa o da yaratıklardır.


Yakın menzilli silahlar arasında büyük farklar yok.

Oyunda o kadar çok eşya düşüyor ki nadir bir eşya bulmak nadiren heyecan yaratıyor.






Bu reklam işinin de iyice suyu çıktı.

da parçalanmasını beklerim. Kafasında 300-500 rakamlar yazmasını değil. İlk oyunun yüksek olan temposu da biraz bu yüzden hasar almış açıkçası. Yaratıklar da güçlü olunca oyunun yarısı sağa sola zıplayıp ışınlanarak zor ölen düşmanlardan kaçmakla geçiyor. *Borderlands* gibi bir oyundan böyle mekanikler beklerim ama *Shadow Warrior* dendiğinde aklıma daha fazla şiddet ve yüksek aksiyon geliyor daha çok.

DÜŞMANLARIN NEYE ZAAFLARI OLDUĞUNA DİKKAT EDİN, BAZEN ÇOK ZAYIF SİLAHLAR BİLE CANLARINA OKUYABİLİYOR.

KILIÇ TENDEN KESKİNDİR

Oyunla birlikte gelen bir diğer değişiklik de artık bölge ayrımının daha az net oluşu. Görevler arasında Wang'ın mahallesine uğrayıp yan görevler alabiliyor veya mevcut ekipmanlarınızı alıp satabiliyorsunuz. Rastgele içeriklere sahip yan görevlerin gelişiyle birlikte bu durum zaten kaçınılmaz olmuş. Oyunun temposunu kesen veya oyuncuyu sıkacak bir duruma tam anlamıyla rastladığımı söyleyemem. Yine de görev alırken, o an iblis kesmek yerine neden yaşlı bir adamın derdini dinlediğimi sorguladığım anlar oldu.

Shadow Warrior 2'nin en başarılı ve keyifli yanı 4 kişilik çoklu oynanışa izin vermesi. Beraber oynamanın her zamanki neşesine ek olarak, haritadaki yaratıkların tamamı sizi kovalamadığında yetenek ve büyülerinizle biraz daha yaratıcı olma imkânı bulabiliyorsunuz.

Oyunda 70 kadar silah olduğunu düşünürsek yapımcılar doğal olarak tek bir iyi silaha saplanıp kalmanızı istemiyorlar. Bu yüzden hem belirli özelliklere karşı dayanıklı düşmanlar, hem de ekipmanlarınıza çeşitli avantajlar veren eklentiler devreye giriyor. Yani örneğin zehir hasarı veren bir tüfeğiniz varsa, karşınızdaki düşman zehre karşı dayanıklı çıkabiliyor. Bu durumda elinizdeki farklı silahlardan birini kullanmanız mantıklı hale geliyor. Yaratık temizledikten sonra da düşen parçaları alıp, bu eklentileri silahınıza modifiye etme olanağınız var ama bu negatif bir etki de yaratıyor maalesef. Modifiyeye girmek her seferinde oyunun durup temponun yavaşlaması anlamına geliyor ki yaklaşık 30 dakika süren görevler, tak çıkar işlemleriyle 40-45 dakikaya ulaşıyor ve bu nedenle o ilk oyunun verdiği gaza gelme hissini ne yazık ki fazla alamıyorsunuz.

AMA O SADECE AKSİYON İSTİYORDU

Shadow Warrior 2'ye baktığımda tam da bu yüzden ne olmak istediğine karar veremeyen bir oyun görüyorum. Çok fazla silah var ama çıkan rakamlar yüzünden farklı etkilerini görmek mümkün değil. Düşmanlar yaratıcı ve aksiyona el veren sayısız geniş alan var ama dövüşler aynı yaratıklara karşı dakikalarca uzuyor. Oyundaki büyüler ve etkileri son derece hoş ama çoğu zaman sağa sola hoplayarak kaçmak, durup o büyüleri kullanmaktan daha faydalı oluyor. Nasıl desem, sanki yapımcılar *Shadow Warrior 2*'yi değil de *Borderlands* oyunu yapmak istemişler ama üst kademe birileri zorla ellerine bunu vermiş. *Shadow Warrior*'da hissettiğim o oyunun 90'lardan kalan aslına yollanmış bir aşk mektubu olduğu hissi bu oyunda yok. Onun yerine imaj değiştiren eski sevgili görmüş gibi oldum. Böyle durup dururken ceketler giymeye başlayıp, sergiler gezen eski sevgilinin normalde takımının her maçını ezberleyen sıradan biri olduğunu bilirsiniz ya... Bu fazla spesifik tasvir, tam olarak bana *Shadow Warrior 2*'nin yaşattığı duygu olabilir.

Sizleri bu kadar darlamamın nedeni *Shadow Warrior 2*'nin kötü bir oyun oluşu değil, aksine, muhteşem bir oyun olabilecekken kendisini dizginliyor oluşundan geliyor. İyi bir hikâye veya rol yapma oyunu oynamak isteyen oyuncuların ilk tercihi *SW 2* olmayacaktır. *Doom*'u oynayıp gaza gelmiş oyuncuların radarına girmişsin, neden bu güzelim yapıyı saçma sapan eklentilerle bozuyorsun? Beni kızdıran nokta işte tam olarak bu. *Doom*'dan sonra adam gibi FPS oynama açlığınız varsa *Shadow Warrior 2*'ye göz atabilirsiniz. Yine de beklentileriniz çok yüksek olmasın çünkü karşınızda muhteşem bir oyun değil, onun samuray zırhına zar zor sığabilen zavallı bir çocuğu bulacaksınız.



- 70 farklı silah
- Espriler bel altı ama komik
- Başarılı yaratıklar ve canavarlar
- Rastgele oluşan alanlar keyifli



- Aksiyon fazla ağır
- Oyun temposu çok düşük
- Silah ve ekipman güncelleme işleri oyunu gereksiz yavaşlatıyor



7

SON KARAR

Aksiyonu az gelen Shadow Warrior bu sefer kesemedi.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji **YAPIM:** Firaxis Games **DAĞITIM:** 2K / Aral **KUTULU FİYATI:** 207 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 186 TL (Playstore), 219 TL (Steam), 179 TL (Voidu) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** civ6.gamepedia.com





Modern çağın piyadeleri, klasik çağın mızraklılarına karşı. Kazanan tabii ki mertlik olmayacak. Yapay zekâ, birimlerini güncellemeyerek ne kadar parlak olduğunu gösteriyor.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

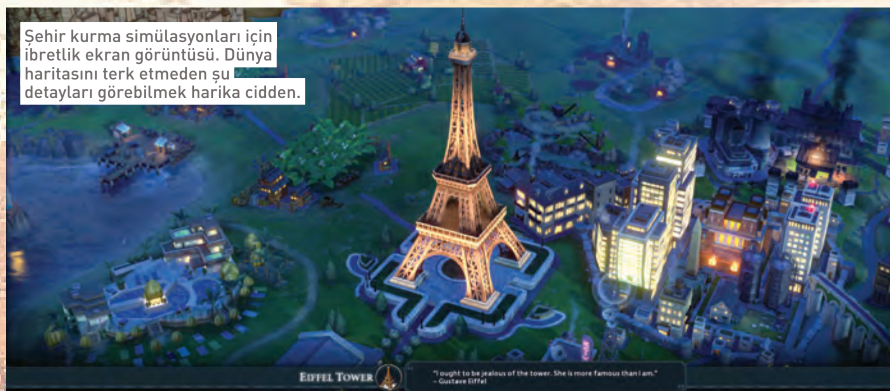


Medeniyet bizim işimiz

C. SERPİL ULUTÜRK

"Bir tasarımın mükemmel hale geldiğini ekleyecek değil, çıkaracak bir şey kalmamasından anlarsınız." Muhtemelen çoktan unutmuşsunuzdur ama *Civilization 4*'ün teknoloji ağacında "Mühendislik"e ulaştığınızı, *Küçük Prens*'in de yazarı olan Antoine de Saint-Exupéry'in bu cümlesi müjdeliyordu. *Civ6*'nın Mühendislik kartındaysa *"Normal insanlar 'bozuk değilse tamir etme' der. Mühendislerse 'bozuk olmayan, henüz yeterince özelliğe sahip değil demektir' diye düşünür"* cümlesiyle Scott Adams çıkıyor karşımıza. Meşhur plaza çalışanı *Dilbert*'ın yaratıcısı ve çizeri olan Scott Adams. Bu iki alıntı, bana *Civilization*'ın altı oyun ve 25 yıl boyunca kat ettiği mesafe konusunda iyi bir ipucu gibi geliyor. İkinci oyunundan beri takip ettiğim serinin aslında hiç değişmeyen bir konsepti sürekli yeni tasarım parçalarıyla şekillendirmesi, kimi zaman tümüyle sadeleştirip kimi zaman baş ağrıtacak kadar kalabalık hale getirmesi *Civilization*'ı her şeyden çok tasarımla uğraşan bir seri yapıyor. Mesela yapay zekâyla ilgili problemler hep vardı ve sanırım hep de olacak. Benzer şekilde, çağlar geçtikçe taraflar arasındaki dengenin komedi seviyesinde bozulması oyunun klasik özelliklerinden biri artık, değişmesine dair umudumuz yok. Tıpkı diplomasi açısından *Civ*'in asla bir *Europa Universalis* olamayacağını kabullenmemiz gibi.

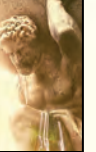
Civilization VI, tıpkı Scott Adams'ın dalgasını geçtiği türden bir tasarıma sahip. Alıştığımız belli mekanikleri bozan, kimi işlevleri ortadan kaldıran ama kesinlikle oyuna yeni katmanlar da ekleyen özellikler eklenmiş. Örnek mi? *Civilization VI* din faktörünü, sahip olanın bonus kazandığı bir "kaynak" olmanın ötesine taşımak istemiş ve oyundaki zafer yöntemleri arasına din üstünlüğü de gelmiş. Yani kendi inancınızı tüm dünya ülkelerindeki hâkim inanış haline getirebilirseniz oyunu kazanıyorsunuz. Çok güzel. Fakat bunun pratikteki karşılığı; haritanızın misyonerler tarafından işgal edilmesi. Şehrinize yeni bir maden yapmak için misyonerin az kenara çekilmesini umutsuzca beklemeye başladığınızda, dini zafer olayının pek de güzel olmadığını düşünmeye başlıyorsunuz. Yeterince acı çektikten sonra da bir noktada bu zafer çeşidini seçenekler arasından çıkarıyor ve konuyu kapatıyorsunuz. Ben öyle yaptım.



Şehir kurma simülasyonları için ibretlik ekran görüntüsü. Dünya haritasını terk etmeden şu detayları görebilmek harika cidden.

ESTETİK HARİKASI

Şimdi, çok derine dalmadan başa dönelim... *Civilization VI*, bu tip oyunların en hastası olduğum tarafını, yani dünya haritasını yeniden tasarlamış. *Civ V*'in o sade, yarı gerçekçi haritası yerine Piri Reis'in 16'ncı yüzyılda yaptığına benzer, el çizimi görünümünde bir dünya haritası gelmiş. Eski haritayı da çok seven biri olarak



söylüyorum; bu yeni haline insan bakmaya doyamıyor, o kadar güzel olmuş. O soluk sarı haritanın izcileriniz tarafından açıldıkça renklenmesi, tepelerin, köylerin, denizlerin görünür hale gelmesi falan hem çok estetik, hem de saçma gelecek belki ama "sürükleyici" olmuş. O yüzden normalde otomatiğe alıp bırakmam gereken birimleri artık kendi elimle gezdiriyorum haritada. Oyunun görsel anlamda geçirdiği değişimde hoşlanmadığım yanlar da var ama genel olarak haritanın görünümü ve animasyonlar bugüne kadar *Civ*'de hiç görmediğimiz bir incelikle işlenmiş. Zaten Gamescom'dan bu yana beklentilerimin iyice yükselmesine neden olan şey de geçirdiği bu görsel evrimdi sanırım. Belki biraz da sosyal politika kartları. Biraz da şehirlerin bölgelere ayrılması. Bir de teknolojik gelişmelerin sizin başınıza gelen olaylara göre gerçekleşmesi... Hmm! Yazıya baştan başlamalıyım belki de.

#Deneme3. *Civilization VI*, seriyi yeniden tanımlamak üzere yola çıkan bir oyun. Başarabilmiş mi? Hayır. Ama acayip güzel fikirlerle başlamış her şey, o kesin. İlk şehrinizi kurduğunuz o ilk turn'de (asla settler'ınızı gezdirmeyin, nerede başladıysa orada kurun şehri) anlamaya başlayacağınız bir tazelik var oyunda. Başta çıtkırıldım birkaç birimden başka üretecek hiçbir şeyiniz yok, onlar arasından "builder"ı - inşaat ustasını ürettiğinizde fikirler netleşmeye başlıyor. Binlerce yıl uygarlığınıza hizmet eden worker'ların yerine gelen builder'lar, şehrin etrafındaki birkaç kareyi toparladıktan sonra emekliye ayrılıyor, dolayısıyla artık daha değerliler. Eskiden bir saniye düşünmeden tarla-maden-"trading post" döşediğiniz topraklarınız da çok daha değerli. Çünkü şehrinizi geliştirmek için bu topraklardan bazılarına başka işlevler vermelisiniz. Örneğin dağa yakın bir kareye akademinizi, elmas çıkarabildiğiniz karenin yanına ticaret bölgenizi kurmak isteyeceksiniz. Evet, şehirlerinizin çevresi artık sadece tarla, maden değil; dünya harikalarından birini yapmak istediğinizde bile o karelerden birini harcamanız gerekiyor. Dolayısıyla dışarıdan bakınca bile birbirinden ayrılan, her biri ayrı rollere sahip şehirleriniz var artık. Bu, *Civ VI*'nın en isabetli değişikliklerinden biri olmuş çünkü tam da hedeflendiği gibi oyunu sadece görsel ya da tasarımsal değil stratejik olarak da zenginleştiriyor. Hazır şehirlerden bahsederken, eskiden ülkenizin tamamı için ortak olan "mutluluk" değerinin artık tıpkı "üretim" ya da "kültür" gibi şehirlere özel hale geldiğini belirteyim. Zaten "mutluluk" gitmiş, yerine "konfor" (amenity) gelmiş. Her bir şehriniz, kendi çevresindeki lüks kaynaklardan ülkenin geri kalanına göre daha öncelikli olarak faydalanıyor, üstüne bir de doğru noktalara eğlence komplekslerinizi yerleştirdiniz mi mutluluk bir sorun olmaktan çıkıyor. Ta ki ilk savaşa kadar...

YENİ FİKİRLER GÜZEL AMA HUNHARCA HARCANMIŞ. KEŞKE BİR TURN DAHA ÇALIŞSALARMIŞ...

TARİHİN TRAJEDİSİ

Şehirlerin savaşlardaki rolü de bu yeni bölge mantığından etkileniyor. Eğitim, ticaret ve askeri bölgelerinizi şehrinizin çevresinde seçtiğiniz bir yere yapıyorsunuz demiştim ya, işte bunlardan biri olan garnizonu doğru konumlandırırsanız o şehri artık kimse alamaz. Çünkü artık ürettiğiniz askerler şehrin içinden değil, garnizondan çıkıyor ve tıpkı şehrin kendisi gibi bu bölgenin de saldırı altındayken ateş gücü var. Diyelim ki iki tepe arasına askeri bölgenizi koydunuz, arkasında da şehriniz var. Düşman o tepeleri aşıp şehre ulaşana kadar zaten garnizondaki topçulardan dayağını yiyor. Bu arada, eskisinden farklı olarak şehirlerimiz ilk kuruldukları andan itibaren savunma yapabilir durumda değil, önce teknolojisini (masonry) bulmalı ve şehrinizi duvarlarla çevirmelisiniz. Sonra da askeri teknolojiye paralel olarak duvarlarınızı da güçlendirmeniz gerek.

Bu yeni durum ilk çağlarda oyunu çok tehlikeli hale getiriyor. Olur da askeri açıdan sizden iyi durumda bir

BU SESİ ÇIKARACAĞIM AMA...

Her turn başında, dünyada son olanlar minik bilgilendirme mesajlarıyla size iletiliyor. Bunun yanında bazı olaylar da sadece sesle aktarılıyor. Sorun şu ki, bazı seslerin ne anlama geldiğini hâlâ anlamış değilim. Üst üste binen ve herhangi bir kamera hareketiyle ya da mesajla eşleşmeyen abuk subuk sesler bunlar. Mesela bir tanesi var, haritanın o ana kadar gezdiğiniz kısmında herhangi bir noktada yeni barbar kampı çıktığı anlamına geliyor. İki üç gün oldu ben de çözeli.

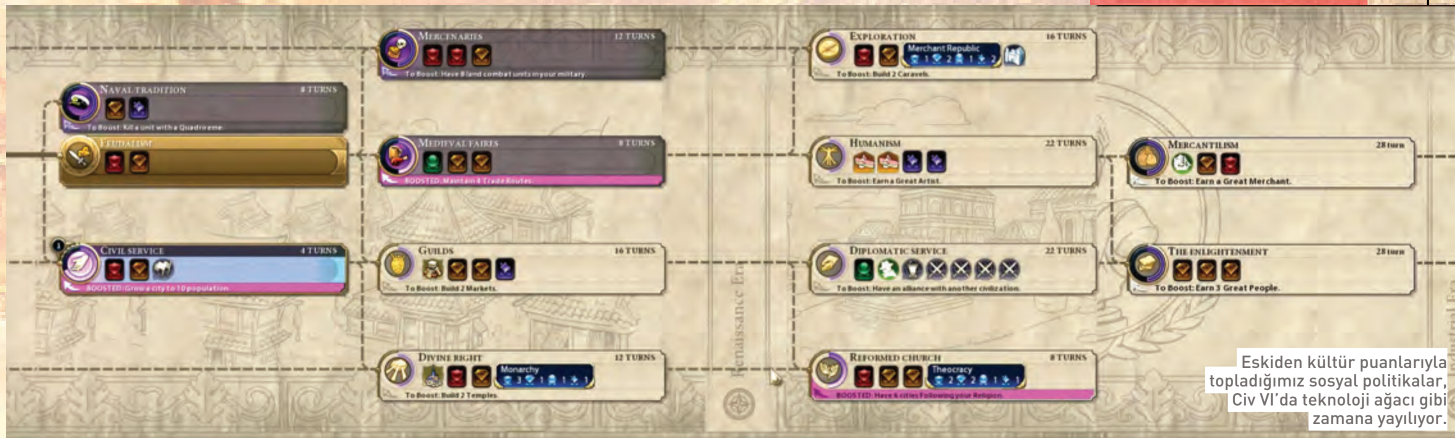
Fakat ses demişken, müziklerin bir hafta falan gayet güzel sıkmadan dinlenebileceğini de belirteyim. Civ4'ün efsane Baba Yetu'suna imza atan Christoper Tin'in açılış şarkısı da, farklı toplumların geleneksel şarkılarının yorumlandığı oyun içi müzikler de çok hoş. Hatta "aaa bu şey diil mi ya!" diye başlayacağınız o cümleyi tamamlayayım: Evet, "Üsküdar'a Gider İken" çalıyor tıngır mıngır. Çok tatlı. Ama bir yere kadar...

Ve tabii işin içinde bir de Sean Bean var. Oyundaki her şeyi, çok da güzel seslendirmiş adam. Hem de bu kez ölmüyor. Mutlu Son!

Donald Trump'la oynarsanız Gandhi'ye nükleer savaş açabiliyorsunuz. Şaka şaka, Trump oyunda yok (şimdilik).







Eskiden kültür puanlarıyla topladığımız sosyal politikalar, Civ VI'da teknoloji ağacı gibi zamana yayılıyor.

TEKNOLOJİ AVI

Oyunun iyi fikirlerinden biri teknolojinin, izlediğiniz yola paralel olarak ilerlemesi. Şöyle ki, eğer haritaya saldığınız adamlardan biri doğa harikalarından birini bulursa örneğin, astrolojiyi bulma süreniz kısalıyor. Ya da bir an önce bronz işlemeyi öğrenmek istiyorsanız barbarlarla mücadeleye ağırlık verin, 3 barbar öldürmek sizi bu teknolojiye yaklaştırıyor. Yani hem tesadüfler hem de neyle uğraştığınıza bağlı olarak belli konularda daha hızlı gelişiyorsunuz. Hani "bugüne kadar niye aklımıza gelmemişti" dedirten şeyler vardır ya, Civ6 bu hamleyle tam da buna denk düşen bir açığı kapatıyor. Yani gözümüzün önündeydi dünya tarihi, Vikinglerin gemicilikte, Almanların sanayide iyi olmasının bir sebebi vardı, bunu oyuna eklemek niye kimsenin aklına gelmemişti ki? Oyuncular olarak niye hiç muhabbetini yapmamıştık? Hayret bi' şey!



düşman edinirseniz daha ikinci settler'ı yapamadan çoban matına kurban gidebilirsiniz. Tabii bunun için karşınızda az buçuk kafası çalışan bir düşman olması gerekiyor ama *Civilization VI*'nın liderleri taso oynayan çocuklar kadar bile strateji kasmadığından bu duruma düşmek için bayağı yanlış işler yapmanız lazım. Oyunun başında asıl tehlikeli olansa barbarlar. Sadece başta değil, ilerleyen çağlarda da barbarlar ülkelerden daha organize, daha sinsi ve daha güçlü. Neden onlara böyle bir kıyak geçilmiş bilmiyorum ama yakınlarınızdaki barbar kamplarından gözünü ayırmamanızı, yenileri çıktıkça asker gönderip temizlemenizi şiddetle öneririm. Sadece madenlerinizi, tarlalarınızı yok etmekle kalmıyor, güç bela ürettiğiniz karavanlarınızı da durmadan yağmalıyorlar kendi hallerine bırakırsanız.



DİPLOMASİ, SONUNDA HEP ANLAŞMAZLIK OLAN BİR LAF KALABALIĞINA DÖNÜŞMÜŞ OYUNDA.

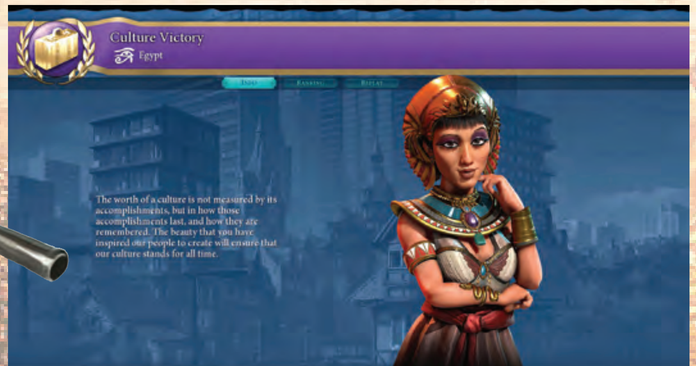
Şehirlerle ilgili değinilmesi gereken bir yenilik de dünya harikalarının yeni hali. Eskiden pek az özel bina için özel koşullar gerekirdi (örneğin Sydney Opera Binası'nı sadece okyanus kenarında bir şehre yapabilirdik), artık neredeyse tüm harikalar kendi özel coğrafi koşullarıyla geliyor. İşte Piramitleri sadece çöle, Babil'in Asma Bahçelerini nehir kıyısına, Stonehenge'i kayalıkların yanına yapabiliyorsunuz mesela. Evet, şehrin değil, doğrudan binanın konumu söz konusu artık. Çünkü tıpkı bölgeler gibi dünya harikaları da şehrin çevresindeki boş alanlardan birine yerleşiyor ve o karenin şehir merkezine ne kadar mesafede olduğundan yanında hangi kaynağı çıktığına kadar çeşitli kriterler belirliyor dünya harikası yapıp yapamayacağınızı. Yani *SimCity* kadar olmasa da bir "şehir planlama" işi var *Civ6*'da ve bu durum seri için bir ilk.

CASUS KİM?

Şehir ölçeğinde bu kadar yenilik varsa kim bilir ülke genelinde neler neler olmuştur değil mi? Valla üzgünüm ama gül bahçelerinin sonuna geldik, yazının bundan sonraki kısmı biraz daha bataklık gibi olacak. Çünkü normalde takdir edebileceğim bir sürü yenilik de dahil olmak üzere oyunun geri kalanında hep bir saçmalık, olmamışlık, bir direkten dönmüşlük var maalesef. Örneğin diplomasi... Eskiden diğer uygarlıklarla üç - beş lafın ötesinde pek bir şey konuşmazdık, biliyorsunuz. Fakat artık resmen kapımızda yatıyorlar. Hatta gerekli gereksiz her konu için geldiklerinden ben şahsen meşgule alıyorum artık, bunalttılar. Bir uygarlık lideri diğerine gidip "haritada çok geziyorsun, hoşlanmıyorum" der mi? Bu artık diplomasi değil, kıskanç sevgili tribi çünkü. Hadi boş laflarını sineye çekiyoruz ama bir de savaş diplomasisi gibi daha ciddi işler var ki oralarda *Civilization*'a olan saygım sarsıldı. Örneğin, harika bir hamleyle oyuna "casus belli" (yazıldığı gibi okumamak çok zor biliyorum ama bunu "kasus beli" diye okumamız gerekiyor) yani "savaş sebebi" eklenmiş. Atıyorum, gelip sizden teknoloji çalan birini yakaladığınızda bunu gerekçe göstererek savaş ilan ederseniz hem uluslararası imajınızı daha az sarsıyor hem de halkınız daha az etkileniyor. Teorik olarak böyle. Fakat savaşa girdikten birkaç turn sonra bu gerekçenin herkes tarafından unutulduğunu fark edeceksiniz. Hele bir de şehir alıp yıkarsanız artık çiçek çocuk olsanız da yaranamazsınız. Fırsatını bulunca dünyayı dümdüz edelim diye söylemiyorum, savaşa her durumda muhalefet eden



Diğerleri savaşıp dururken siz arkadan dolaşıp kültür zaferinizi ilan edebilirsiniz.







Oyunun sonlarına doğru kasılmaya başlayan bilgisayarınızın ilacı iki boyutlu strateji haritasına geçmek.



Son sahnesini paylaşıp da dayak yemeyeceğimiz tek oyun olduğu için Civ'e fazladan 1 puan yazıyorum.

Yapay zekânın anlatarak bitiremeyeceğim aptallıkları, oyundaki teknoloji ağacına daha hızlı ilerlemenizi sağlayan yan görevlerin eklenmesiyle birleşince (bunu artık bir kutuda anlatayım), uygarlıklar arasında gelişmişlik farkı da çok büyüyor. Her şeyi yanlış yapsanız bile en azından teknolojide önde gitmeyi başarıyorsunuz. Seçtiğimiz yönetim biçimine göre şekillenen sosyal politikalar da (ya da kanunlar) oyunun kuvvetli olduğu yanlardan biri. Üstelik bir şey diyeceğim; oyunun bu yanı için kötü bir şey söylemeyi düşünmüyorum! Eskiden de topladığımız kültür puanlarıyla yeni politikalar belirlerdik,

birileri olmalı elbet ama denge açısından bakınca casus belli'nin hakkı da verilmemiş. Yine diplomasi tarafında hiçbir anlam veremediğim şeylerden biri, size bir tek iyiliği dokunmamış, üstüne de gelip gidip laf sokan liderlerin sanki aranız çok iyiymiş gibi ellerinde ihtiyaç listeleriyle kapınıza dikilmesi. "Çay, elmas, yengeç, baharat, on ton demir, bir de Holosko" diye geldiklerinde cevap olarak aşağıda "sieee" butonu arıyorum gerçekten. Nereden çıktı şimdi, niye her şeyimi seninle paylaşıyorum? Delirdin mi? Hayır, daha az önce scout'um geçebilsin diye iki turn'lüğüne sınırını açmanı istemiştim, onu bile yapmamışsın... Yüzsüz, bir de "hayır" dediğinizde tehdit ediyor.

Çok iyi düşünülmüş işlerden biri de artık yolların daha organik şekilde, ticaret kervanları aracılığıyla oluşması. Ayakta alkışlamayı çok isterdim ama burada da sıkıntılar var. Birincisi, kervanlarımız çok yağmalanıyor. Barbarlar eskisine göre çok daha fazla birim bastığı ve peşine düşerseniz dünyanın öbür ucuna kadar kaçtığı için hepsini yakalayıp öldürmek mümkün değil. Sıkıştırdıkça iki üç tane vuruyorsunuz ama tek atımlık canı kalmış olsa da o adam elinizden kurtulursa illa ki gidip saldıracak bir kervan buluyor. Ve o kervan henüz verdiğiniz rotayı tamamlamadıysa yıllardır kurmaya çalıştığı yol da yalan oluyor. Koskoca yol projeleriniz üfleseniz ölecek bir barbar yüzünden iptal olunca size de delirmekten başka seçenek kalmıyor.

Bütün bu anlattıklarım oyunu zorlaştıran unsurlar gibi görünüyor ama aslında *Civ VI* eskisinden kolay bir oyun.

hatırlarsınız. *Civ VI*'daysa tıpkı teknoloji gibi sosyal politikalar da bir ağacın dalları şeklinde sırayla öğreniliyor. Örneğin "yazılı tarih" için Klasik Çağ'a ulaşmış olmanız gerekiyor ve eğer en az iki şehrinize Kampus yaparsanız yazılı tarihe geçme süreniz kısalıyor. Medeniyetin bu basamaklarını tırmandıkça yeni ve daha modern yönetim biçimleri arasında tercih yapma hakkınız oluyor ve o anki ihtiyaçlarınız doğrultusunda gelsin Monarşi, gitsin Faşizm, ne isterseniz seçiyorsunuz...

DÜNYANIN SON TURN'Ü

Ortalık iyice karışmasın diye birkaç konuyu kutulara bıraktım ama buraya kadar anlattıklarım da oyundaki sadece en temel öğeler. Yani ne kadar eleştirsem de her *Civilization* oyunu gibi bu da koca bir derya. Her zamanki gibi oyunun yıllarca oynamamıza neden olacak kendine has bir sırrı var ve önceki tecrübelerimiz üzerinden biliyoruz ki şu halinin üstüne mutlaka düzeltmeler yapılacak. Fakat yine biliyoruz ki Firaxis'in yayınlayacağı yamalardan ziyade topluluktan gelecek olan modlar toparlayacak ortalığı. Her halükarda Montezuma'yı delirtmeye, sahipsiz köylerden gizli teknolojiler öğrenmeye, yıllarca yapmak için uğraştığımız Eyfel Kulesi'nden bitmesine bir turn kala vazgeçmeye, dünyayı ilkel toplumlara bırakıp tekrar tekrar uzaya çıkmaya devam edeceğiz. Nasılsa tümü için bol bol vaktiniz olacağından size önerim en azından oyunu toparlayacak olan ilk yamaya kadar beklemeniz. Belki o arada biraz fiyatı da düşer. Ama bu, "oynamasanız da olur" diyebileceğim oyunlardan biri değil kesinlikle.



- Yepyeni fikirler ve grafikler
- Şehir yönetimi konusunda kendini aşmış
- Seslendirmeler, müzikler
- Çok uzun ömürlü



- Yeni fikirler oyuna yeterince yedirilmemiş
- Yapay zekâ dökülüyor
- Birim bolluğu yüzünden kaos yaşanıyor
- Diplomasi fıkra gibi

7+

SON KARAR

Geliştirileceğine emin olduğum için şimdilik 7'nin yanında bir artı koydum ama her şey yerli yerine oturursa 9'luk oyun.

○ **TÜR:** Aksiyon / MOBA ○ **YAPIM:** Edge Case Games ○ **DAĞITIM:** Edge Case Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-fs

FRACTURED SPACE

Ne olur biraz sakin

ERİM BİLGİN

F2P tabirini görünce hep bir irkiliyorum sevgili okur. Oyunlar haliyle üretmesi masraflı ve uğraşlı şeyler. Koca stüdyolar bir araya gelip oyunlar ürettiğinde, bunları milletin babasının hayrına yapmıyorlar elbet. F2P konsepti çekici çünkü, eh, oyunlar teknik olarak bedava - fakat o bedavacılıkla acaba neyi feda etmiş oluyoruz diye düşünmeden de edemiyorum. Dolayısıyla F2P olduğunu duyunca temkinli yaklaşmıştım *Fractured Space*'e. Şimdi korkacak bir şey olmadığını görüyorum; *FS* mükemmel bir oyun değil fakat klasik ücretsiz, beş dakikada bıktırıp silinen oyun olmaktan da epey uzak.

ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLAR DIŞINDA BAKACAK BİR ŞEYİMİZ YOK

Öncelikle bir şeyi netleştirelim: *Fractured Space*, *Freelancer* gibi bir oyun değil. Yani ticaret, rol yapma elementleri, macera ve yolculuk gibi şeyler beklemeyin burada. *FS*, 5'er oyunculu iki takımın yarıştığı bir arena mücadelesi - bir tür MOBA aslında. Temelleri klasik düşman üssü kapmaca düzeni üstüne kurulu: Kendi üssünde iyileş ve geliştirmeleri uygula, orta sektörlerde kimseye ait olmayan küçük üsleri ele geçirerek savunmanı güçlendir, bunları düşman gemilerine karşı savunmaya çalış ve böyle böyle düşmanın ana üssüne doğru ilerle.

Temel konsept bu. Buradaki 5 sektöre ayrılan savaş alanları çok akıllıca. Hiper motorunuzu açıp bir sektöre sıçradığınızda, artık oradaki çatışmanın içindesiniz, fakat yeniden zıplayabilmek için motorunuzun şarj olmasını beklemek zorundasınız. Bu durum, çatışmalarınızı cepheler halinde düşünüp, kazanmak istiyorsanız çok daha stratejik yaklaşmanızı gerektiren bir oynanışa sebep oluyor. Sektörler arası sıçramalar özellikle çatışmaların ortasında tetiklendiklerinde ciddi anlamda oyun değiştirebilen anlar oluyor.

ZURNANIN HYPERDRİVE OLDUĞU YER

Gelelim çatışmaların kendisine. Burada stratejinin aksiyonla buluştuğu noktaya geliyoruz. Her şeyden önce bu oyunun *TIE Fighter* veya *Freespace*'den ziyade *EVE* (veya belki *World of Warships*) gibi olduğunu anlamalısınız. Gemilerin en çeviği bile nispeten hantal ve bu özellikleri oyunun temel ritmini belirleyen etmen. Yapacağınız stratejik bir hata veya boş bulunduğunuz bir anda geminizi düşmana açık bir hale sokarsanız siz toparlayana kadar düşman canınıza okuyabildiği için, zafere giden yol neredeyse her zaman ekibinizle koordine olup birbirinizin ve düşmanın eksikliklerine göre hareket etmekten geçiyor.

Kamera açıları ve arayüzünün benzerliğinden olacak, *FS*'i yakın zamanda çıkan ve yine benim burada incelediğim *Rebel Galaxy* ile sıklıkla kıyaslarken buldum kendimi. Orada iki düzlemli bir uzayda blues rock ve rodeo müzikleriyle yardırarak bir süre sonra rutinleşmesi yüzünden nihayetinde bıraktığınız fakat gayet keyifli mekanikler üzerine kurulu bir *Freelancer* kuzeni görmüştük. *Fractured Space* ilk bakışta *Rebel Galaxy*'ye aşırı benziyor gibi görünse de apayrı türden bir oyun ve çatışma sahnelerini *RG*'e göre daha başarısız işlediğini söylemek zorundayım. Ekranda bir an onlarca şey olurken geminizi etraftaki kayalara çarpmadan kullanmaya çalışıp, bir yandan koca ana topunuzu döndürmek için kamerayı çevirerek çatışmada vakit kaybetmeniz, üstüne söylediğinden hiçbir şey anlaşılmayan, panik halinde sürekli bir şeyler bağıran NPC karakterler, tonla uyarı mesajları, bilmemne derken yakın mücadele çok kaotik hale gelebiliyor uyarayım.

Nihayetinde burada potansiyel görüyorum ben. Strateji yeterince başarılı yerleştirilmiş, takım oyunu şart ve çatışma manevraları yeterince düşünce gerektiren cinsten. Bu oyunu uzmanlaşmış seviyede oynayan insanlar epey zevk alacaklar diye düşünüyorum. *Freelancer* tadında bir uzay macerası isteyenlerdenseniz *Star Citizen*'ı beklemeye devam edin tabii.

AUTO SHOW'DAN DAHA GÜZEL

Fractured Space'deki gemilerin tasarımlarına gerçekten bir dakika durup şapka çıkarmak gerek. Oyuna ilk başladığımda aç gözlü bir oyuncu olarak menüleri hunharca talan ederken gemilerin listelendiği ekrana ilk ulaştığım anı görmeniz lazımdı. Oyun içinde çatışırken üzerine yağdırdığınız binlerce roket ve hesapladığınız yüzlerce görsel şey yüzünden savaştığınız gemilerin mimarisini takdir edecek vaktiniz pek olmuyor, ama burada gerçekten her biri birbirinden güzel bebeklerden bahsediyoruz. Bu gemileri açmak için gereken devasa miktarda oyun içi paralarsa elbette F2P oyunumuzun hiç de gizli olmayan gelir kapısı.





OYUNUN TEMPOSU TAKTİK VE STRATEJİYİ İYİ REFLEKSİN ÖNÜNE GEÇİRMEYİ BAŞARIYOR.



MOBA sevmeyen bilim kurgucuları da türe ısındırabilecek yapıya sahip bu oyun.

+

- Enfes gemi tasarımları
- Arenalardaki bölge savunma mekanikleri

−

- Karmaşık çatışmalar ve arayüz
- Kamera açısı problemleri
- Bir süre sonra hep aynı gelebiliyor



7

SON KARAR

Takım oyunu ve koordinasyon seven, aksiyon kadar sabırlı ve stratejik mekaniklerden de zevk alan oyuncular için.

○ **TÜR:** Korku ○ **YAPIM:** Camel 101 ○ **DAĞITIM:** Camel 101 ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-syndrome

SYNDROME

Event Horizon'a yakın bir korku deneyimi

NURETTİN TAN

Event Horizon izlediniz mi? Şiddetle tavsiye edebileceğim, beyaz perdede eşine az rastlanır bilimkurgu korku filmlerinden birisidir. Başrollerini **Sam Neill** (Jurassic Park) ve **Laurence Fishburne**'ün paylaştığı karanlık ve kanlı sıkı bir gerilim yapımıdır. Bu yüzden ne zaman *Dead Space* oynasam aklıma Event Horizon gelir. Piyasa *Outlast* gibi gerilim oyunları bulmak kolay hale gelmişken bilimkurgu tarzında bir yapıma rastlamak gayet zor. O yüzden kötü yanları olsa da *Syndrome*'a tamamen sempati ile bakıyorum.



Resimde yaratıkların nasıl odun gibi kaplandıklarını görebilirsiniz. O ağzındaki ne yahu?!

UZAYIN ÜCRA BİR KÖŞESİNDE TERK EDİLMİŞ BİR GEMİDE

Uzay seyahatlerinin vazgeçilmezi olan "Cryo" tankındaki uykumdan gereğinden erken kaldırılıyorum. Gözümü açtıktan sonra The SPS Valkenburg adlı gemide bir şeylerin ters gittiğini anlamak fazla zamanımı almıyor. Etraf çok sessiz... Biraz araştırma yaptıktan sonra geminin güç ünitesinin kapatılmış ve mürettebatın burayı çoktan terk etmiş olduğunu fark ediyorum. Neler olduğunu anlamak için ve hayatta kalmak içgüdüsüyle (güç üniteleri çalışmayan bir gemide sonsuza kadar yaşayamazsınız değil mi?) Valkenburg'u tekrar canlandırmak için geminin güç ünitelerine doğru yola çıkıyorum. Geminin diğer katlarına doğru tırmanıp bir şeylerin ters gittiği her halinden belli harap koridorlarında ilerledikçe mürettebatın Valkenburg'u terk etmediğini, vahşi şekilde katledildiğini görüyorum. Karanlığın içinde yolumu bulmaya çalışırken geminin Piyade Kumandanı Neomi'nin telsizden gelen sesiyle irkiliyorum. Beni yanına çağırıyor... Tanıdık birinin sesini işitmek güzel, güven verici. Kendime gelen güvenle daha az korkarak adımlarımı hızlandırıyorum. Telsiz tekrar cızırdamaya başlıyor, acaba Neomi şimdi ne isteyecek diye düşünürken benim gibi bir teknisyen olan Jimmy'nin sesini duyuyorum, şaşırıyorum ama sonrasında da iyi hissetmeye başlıyorum çünkü bu adamı yıllardır tanıyorum, ona güvenebilirim... Jimmy beni uyarıyor ve o an aslında büyük bir bok batağına gırtlağıma kadar saplandığını anlıyorum.

SYNDROME'UN GÜNAHLARI VE SEVAPLARI

Evet... Bu kadar yeter sanırım. Size "spoiler" vermeden konuyu nasıl anlatabilirim diye düşünürken karakterin ağzından yaşadıklarını anlatmak en iyi yol gibi gözüktü. Gördüğünüz gibi öykü bundan ibaret ve biraz daha detaylandırırsam hikâye hakkında çok fazla konuşmuş olacağım için susuyorum.

Oyuna ilk başladığım anda geminin içi bana fazla... Nasıl diyeyim... "Orantılı" geldi. Evet detaylar güzel. Orada üzerinde mürettebat tabelası uğursuz şekilde yanıp sönen bir kapı, şurada sağıdan solundan kablolar sallanan zarar görmüş koridor... Ama oyun garip şekilde başka oyunları hatırlatıyor. Bazen kendime sormadan edemiyorum; özellikle Unity ve Unreal motoru kullanan yapımlar, atıyorum kapıdır, duvardır, oyundaki kutulardır bunları hazır şekilde mi ediniyorlar? Yanlış anlamayın, Syndrome'un grafikleri ve atmosferi güzel. Sadece bu ortam garip şekilde tanıdık geliyor oynarken.

Bir diğer kötü noktaysa ileride karşılaşacağınız yaratıkların animasyonlarının çok kalasvari hazırlanmış olması. Kendileriyle karanlıkta ilk karşılaşmamız ürkütücü olmuştu ama yürüyüşleri ve hatta çıkardıkları sesler belli bir zamandan sonra şaka gibi gelmeye başladı ve bütün gerilimimi sildi, süpürdü. Yaratıklarla alakalı olarak *Syndrome*'un dövüş mekaniklerinin de çok iç açıcı olduğunu söyleyemem. Bir adım geri kaç, vurmak için bir adım ileri at ve bunu yaratık ölene kadar tekrarla.

Başka bir küfür edeceğiniz nokta da (küfür garanti) *Syndrome*'un oyun kayıt sistemi. Belirli noktalarda kayıt için cihazlar var. Oyunda bin bir zorlukla ilerlediniz, birçok görev yaptınız ve şansız bir şekilde öldünüz mü? Oyun sizi nereden baksanız yarım saat geriye atabiliyor... Cinnet geçirip oyunu silmek için çok iyi bir sebep. Fakat bütün günahlarına rağmen *Syndrome*'a kötü diyemiyorum. Korku, gerilim tarzı yapımları seviyorsanız buyurun. Sürprizli senaryosunu tecrübe etmek için bile oynanabilir.



- Hikâye şaşırtıcı
- Unity 5'in nimetlerinden grafik olarak iyi faydalanılmış
- Özellikle ilk başlarda insanı iyi geriyor



- Zayıf dövüş mekanikleri
- Düşman animasyonlarının çok kötü olması
- Düşman tasarımları korkutucudan öte komik

6

SON KARAR

Bu da güzel ama eğer halen oynamadıysanız Alien: Isolation daha iyi bir seçenek.





Oyunun ilk yarım saati; şu kapıyı açmak için güç ver, buradaki şifreyi gir şeklinde geçiyor.

TÜR: RYO · YAPIM: N-Fusion · DAĞITIM: 505 Games · DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) · DAHASI İÇİN: 505games.com/games/ember

EMBER

Klasiklere durulan bir selam

M. İHSAN TATARİ

Son yıllarda iyice artan İlk 10 Dakikalar, İlk Yarım Saatler ve günlük video serileri (*Mafia III*, sözüm sana) yüzünden yolunu gözlediğimiz oyunları o kadar da heyecanla bekleyemez olduk. Çünkü oyunlar daha çıkmadan haklarında ne var ne yoksa öğreniyoruz. Gel gelelim arada adını hiç duymadığımız, minik sürprizler de olmuyor değil. *Ember* gibi...

Geçen ayın sonlarında sessiz sedasız ortaya çıkan ve 10 yıllık bir rüyanın gerçeğe dönüşmüş hâli olduğu söylenen *Ember*, 90'larda ayıla bayıla oynadığımız *Baldur's Gate* ve *Icewind Dale* gibi izometrik RYO'ların hık demiş burnundan düşmüş. Elflerin, cücelerin ve insanların yaşadığı fantastik bir diyarda geçen oyunda çok uzun bir zaman önce ölmüş, ama dünyayı kurtarması için tekrar canlandırılan bir Lightbringer'ı yönetiyoruz. Klasik olarak hafızamızı ve güçlerimizi yitirmiş durumdayız ve ilk işimiz onları geri kazanmaya çalışmak.

BALDUR'S GATE LITE

Ember'de izometrik bir RYO'dan beklediğiniz her şey var; boşluk tuşuna basarak durdurulabilen savaşlar, kendi hikâyelerine sahip yoldaşlar, çeşitli yan görevler, size farklı güçler bahşeden silah ve zırhlar, okunabilecek onlarca kitap... hatta koskocaman bir kütüphane bile var. Bu ciltleri karıştırırken Lightbringerlar kimdir, nesilleri neden tükendi, oyuna adını veren gizemli ışık-nesne Ember nedir gibi pek çok şey öğreniyor, arka plan hikâyesine verilen emeğe hayran kalıyorsunuz. Keza oyunun haritaları da birbirinden çeşitli ve harika detaylarla dolu; dökülen yapraklar, cıvıl cıvıl bir şehir, ansızın bastıran yağmur... Tam bir görsel şölen sunuyor Ember bize. Öyle ki bir yerden sonra bunun küçük bir stüdyo tarafından yapılan bağımsız bir oyun olduğunu unutuveriyorsunuz.

DÖKÜLEN YAPRAKLAR, CIVIL CIVIL BİR ŞEHİR, ANSIZIN BASTIRAN YAĞMUR... TAM BİR GÖRSEL ŞÖLEN SUNUYOR EMBER BİZE.

Ember'de modern RYO'larda sıkça görülen bazı etmenler de var. Mesela *Divinity: Original Sin*'deki gibi ekrandaki bazı nesneleri tutup başka tarafa atabiliyoruz. Kamerayı çeviremiyor ama karakterlerin burnunun dibine kadar zum yapabiliyoruz. Balık tutuyor, kendi iksirlerimizi hazırlıyor, yemek pişiriyoruz. Hatta dilersek demirciliğe soyunup kılıçlar ve zırhlar bile dövebiliyoruz. Bununla birlikte bu zanaat sisteminin oyuna getirdiği bir mecburiyet söz konusu değil; yapıp yapmamak size kalmış ve genellikle düşmanlarınızın üzerinden topladığınız ganimetler işinizi daha iyi görüyor.

Ember'i izinden gittiği klasiklerin yanına yaklaştırmayan şey de bu basitlik aslında. Bünyesinde barındırdığı tüm RYO etmenleri çok yüzeysel ve derinlikten yoksun kalıyor. Örneğin oyunda bir sınıf sistemi ya da yetenek ağacı yok. Her karakter Güç, Çeviklik, Zekâ ve Sağlık olmak üzere dört özelliğe sahip; seviye atladığınızda elde ettiğiniz 2 yetenek puanını bunlara dağıtıyorsunuz. Savaşçı olmak için güce, büyücü olmak için zekâya abanıyorsunuz falan. Yeteneklerinizse taşıdığınız silahın özelliğine göre değişiyor ve o silahı bıraktığınızda yeteneğinizden de vazgeçmiş oluyorsunuz. Hâl böyle olunca daha iyi bir ekipmanla karşılaştığınızda bile ikilemde kalabiliyorsunuz. Aynı şey görevler ve ana hikâye için de geçerli: Oyunun çok güzel bir senaryosu var ama seçim yapıp kendi yolunuzu çizme şansınız neredeyse sıfır; haritalar kocaman ama yan görev anlamında çok boş; grubumuza başka karakterler katabiliyoruz ama sayıları çok az ve onlarla sohbet edemiyoruz. Sonlara doğru da RYO'nun R'si düşüyor ve iş iyice kesip biçmeye dönüyor.

Beni rahatsız eden bir diğer şeyse ekibimizdekileri bir düşmana saldırtmak veya bir noktaya yürütmek istediğimizde bunu tıklayarak değil, "sürükleyip bırakarak" yapma zorunluluğu. Bunun sebebi oyunun daha sonra iOS'a da çıkacak şekilde tasarlanması. Ama can sıkıntısı haricinde çok da büyük bir problem yaratmıyor neyse ki. İşte tüm bu saydıklarım yüzünden tam yüzünüzü ekşitecek gibi oluyorken karşınızdakinin sadece 10 dolara satılan, bağımsız bir oyun olduğunu hatırlıyor, size sunduğu 25+ saatlik oynanış süresini ve gösterilen emeği takdir etmeden de duramıyorsunuz. *Ember* kesinlikle kötü bir oyun değil ama derinlikten uzak yapısı onu adına şarkılar düzeceğiniz bir klasik yapmaktan da alıkoyuyor.







Silah-yetenek ilişkisi savaşların zevkini baltalamasa da sonrasında bolca kafa kaşımanıza sebep olabiliyor.



- Görseller harika
- Dolu hikâye
- Müzikler
- Seslendirmeler



- Oynanış derinlikten yoksun
- Seçim yapma şansı neredeyse yok
- Haritalar güzel ama boş

7

SON KARAR

Türe yeni başlamak ya da istim atmak isteyen RYO'cular için ideal.

TÜR: Platform YAPIM: Coatsink DAĞITIM: Coatsink DİJİTAL İNDİRME: 20 TL (Steam) DAHASI İÇİN: coatsink.com/games/shu





Hem basit hem de kısa olunca biraz kursakta kalıyor oyunun tadı.

SHU

Bu, Shu, O

HAZAL ÇAMUR

Platform oyunlarında kahraman olmak öyle kolay değildir. Bazen sevdiğiniz prenses kaçırılır ve siz basit bir tesisatçıyken gittiği her kale tarafından sabrı sınanan bir kahramana dönüşmek zorunda kalırsınız. Bazen hafızanızı kaybedersiniz ve peşinizde bir ordu vardır. Bu sırada içinizdeki tüm iyilikle herkese yardım eder, bir yandan geçmişinizi ararsınız. Kimi zamansa arkadaşlarınızla biraz kestirirsiniz ve horlamanız yeraltı dünyasındaki ölüleri rahatsız eder. Sonra tekme tokat dayak yer, soluğu yeraltı dünyasında bin bir absürtlük eşliğinde alırsınız. Platform oyunlarının güzelliği de bu çeşitlilikte yatıyor. *Shu* ise klasik platform türü oyunların pek çok özelliğini bünyesinde barındırsa da, konu bakımından eksik kalmış bir oyun. Türün başarılı örneklerinde dıştan bakınca basit ve yüzeysel görünen temalar nasıl oynadıkça derinleşiyorsa, *Shu*'da yüzeysellikten vazgeçmemekte ısrarcılar (böhü).

Shu, *EGX 2015* fuarında dikkatleri üzerine çekmiş, merakla beklenen bir oyundu. Özellikle *Rayman* serisine olan ciddi benzerliği (büyük harfle *CİDDİ*) ile türün hayranları ve hayranı olmayanların bile ilgisini cezbetmişti. Çıktığı günden bu yana da pek çok olumlu yorum aldı ve almaya devam ediyor. Fakat beni umduğum gibi tavlayamadı. Bağımlılık yapacak, uzun da sürecek bir oyun beklemiştim ben. Hoş, oyun kesinlikle kötü değil, ama *"size inanmıştım!"* haykırışı geliyor tam burada. Neyse, şimdi bu hiç olmamış gibi yapalım.

Tatlış oyun *Shu*, tüm güzelliğine rağmen bazı yönlerde tökezliyor. Yine de gönlümün sustuğu yerde dış güzelliğine aldanıyorum ve birkaç özgün yanıyla da imdadıma yetişiyor.

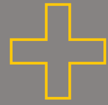
FIRTINALAR KOPARSA KOPSUN

Güneşli günlerin müdavimi, her biri bir kuş türünden türetilmiş köy halkımız, bir gün kadim kötü Storm'un saldırısıyla darmadağın edilir. İş başa düşer, köyün en gençlerinden Shu, yola çıkar. 5 dünyada toplam 15 bölüm oynuyoruz. Ayrıca başka oyuncularla skor yarıştırma şansımız da var. Bu sırada, karakterlerin kuş olmasından mütevellit, Shu ve arkadaşları her sıçradığında *"Uçuuun kuşlar, uçuuun"* diye aynı türküyü kâbus gibi tekrarlıyorum.

3 saat kadar süren kısacık oynanış süresi boyunca her dünyada farklı özelliklere sahip bir başka ikili bize eşlik ediyor. Hepsi kendi ötüşüne sahip bu özgün yan karakterler aracılığıyla, zıplamak ya da havada süzülmenin dışında Shu, birçok ek özellik kazanıyor. Mesela su üzerinde yürüme, paralel duvarlar arasında ardı ardına sıçrayarak yukarı çıkma, havada iki kez sıçrama ve zamanı yavaşlatma bunlardan sadece bazıları. Ayrıca Shu onları her bulduğunda el ele tutuştuklarından adeta tren oluşturmaları da oyuna çocuksu bir güzellik katıyor. Zavallı çocuk da birilerinin elini tutarım diye yalnızken bile tek eli arkada koşuyor. Bakın bu bir zulümdür.

Çizgi film tarzındaki harika çizimleri, yumuşak müzikleri ve akıcı mekanikleriyle keyif verici bir oyun bu elimizdeki. Ama kısacık süresi ve kolay bölümleri nedeniyle daha çok bir Pazar sabahı keyfine uygun gibi duruyor.

"Öyle çok zora gelemem, çok da vaktim yok" diyorsanız Shu aradığınız şey olabilir.



- Hoş müzikleri
- Beraber yol aldığımız arkadaşlar oyuna renk katıyor
- Online olarak başka oyuncularla yarışma şansı



- Fazla basit
- Oyun süresi çok kısa
- Yüzeysel senaryo

6

SON KARAR

Eve hapsolunan kötü havalarda aradığınız küçük günışığı olabilir.

win ps4 one

MAFYACILIK OYNAMAYA HOŞ GELDİNİZ

MAFIA III

YAZI ENİS KIRAZOĞLU

Mafia serisi alelade mafyacılık oynadığınız bir seri olmamıştır hiç. Anlatmak istediği bir hikâyesi vardır. Mafyanın yüzeysel pisliği ve onun altında yatan cazibeyi anlat–mak gibi bir derdi yoktur. Daha derinlerdeki işleyişi gösterir o. Mafyanın sıradan adamlar için nasıl çalıştığını vurgular. Patronların eğlencelerini değil, onlar eğlen–cedeyken emirleriyle adam vuranların hikâyesini anlatır. Pis işleri önünüze serme–ye çalışır... Daha doğrusu; en azından iki oyundur bunu yapmaya çalışıyordu. Bu kez işler biraz daha farklı.

Tek cümleyle Mafia III'ü özetle deseniz, "harcanmış bir potansiyel" derim. Eldeki malzemeyi, daha iyisini yapabilecek bir ekibe rağmen kullanamamış bir oyun var kan bulanmış ellerimizde.



New Bordeux'nun her bir sokağı incelikle işlenmiş ve harika görünüyor.

1960'LAR

Karakterimizi az çok görmüşsünüzdür; yetimhanede büyümüş, eski asker Lincoln Clay. Vietnam'da özel birlikte uzun süre hizmet etmiş, savaşta da pis işlere bulaşmış bir adam. Tabii yaşadığı çevre sebebiyle, etrafında bir noktada ailesi olarak gördüğü insanların hepsi şöyle ya da böyle suç hayatının içerisinde. Lincoln'ü bu aile üyelerinden ayıran şeyse devamlı bir arayışta olması, hayatının anlamını bulma çabası. Ancak talihsiz karakterimiz Clay, bir sebepten ötürü hayatının anlamını aramayı bırakmak zorunda kalıyor ve bir babanın peşine düşüyor. Hem de önemli bir mafya babasının.

Oyunun hikâyesi hakkında spoiler vermek istemediğim için size karakter isimleri vermekten özellikle kaçınıyorum. Çünkü oyunda hikâyeden zevk alabileceğiniz kısımlar çok ama çok az. Hatta şöyle özetleyeyim; oyunun ilk 2 saati ile son 2 saati dışında hikâyeden zevk alma şansınız olmayacak. Hatta zevk almamayı geçtim, bir noktadan sonra bıkkınlık bile geçirebilirsiniz.

İlk olarak hakkını hemen vereyim, *Mafia III* çok sağlam bir giriş yapıyor. Müziklerinden ortamına, oynattığı görevlerden hikâye anlatımına kadar sizi saniyesinde içine alacak bir atmosferi var. Belgesel tadında geçen ara sahneler, yaşanmış gerçek bir olayı oynuyormuşsunuz hissiyatına bile sokuyor sizi. Hatta bu girişin ardından o kadar şaşırdım ki yapımcı firma Hangar 13'ün hakkını yemişiz galiba diye düşündüm. Çünkü gösterilen tanıtım videolarında hikâye olgusu hep zayıf kalmıştı. "Öyle değilmiş galiba, haklarını teslim etmek gerek, sağlam iş çıkarmışlar" bile dedim ama Hangar 13 sağolsun, yarım saate cevabı yapıştırdı; "yok yok zayıf bu oyunun hikâyesi, meraklanma, ehehehe."

Hanımlar beyler, bu şaheser (!) fikir kimin eseri bilmiyorum ama *Mafia III*'ü bu hale getiren en büyük unsur görev mantığı: Ana görev açmak için 8 yan görev yap. Evet, bayağı bildiğiniz bu sistem var oyunda. Hani *Assassin's Creed 1*'de olan sistem. O zamanlar genel atmosferin güzelliğine rağmen sırf zorla yan görev yaptırdığı için eleştirilmiş, yetersiz bulunmuştu *AC1*. İşte bu çağ dışı sistem *Mafia III*'te tekrar karşımıza çıkıyor. Yani aklım almıyor. Neden?! Neden arkadaşım?!

Kendimi sinire vermeden önce bir açıklayayım. Şimdi sevgili oyuncu dostlarım, hikâyemiz gereği büyük bir mafya babasının peşine düşüyoruz. Ama babalar tek olmazlar. Elbet bir aile de var işin içinde. Teğmenler, ayakçılar, Capolar... Daha bu liste uzar gider. Biz de bu söz konusu mafya babasına zarar vermek adına tüm adamlarını öldürmeye karar veriyoruz. Hem bu sayede babanın işine

YAN GÖREVLER

Oyunun kendisi koca bir yan görev değilmiş gibi bir de yan görev eklemiş yapımcı firma sağolsun. Bu yan görevlerin de ana görevlerden pek farkı yok. Yine bir mekâna gidip, adam öldürüyorsunuz veya benzeri temada başka bir iş yapıyorsunuz. Yan görevler özellikle sizle birlikte çalışan 3 patronu tanımak adına faydalı. Vito'nun geçmişine dair bir şeyler görmek istiyorsanız onun yan görevlerini yapmak zorundasınız. Bunun dışında yan görevleri yapmanız için hiçbir motivasyon kaynağı yok.

ADAMLARINIZ VE FAYDALARI

Mafia III'le birlikte gelen değişikliklerden birisi de 3 adet patronla birlikte çalışmanız. Tam olarak sizin altınızda çalışmasalar da isteklerinizi yerine getiriyorlar. Her patronun size sağladığı farklı bir fayda var. Burke, patlayıcılar konusunda geliştirmeler sağlarken, Cassandra dikkat dağıtma konusunda, Vito da ateş gücü konusunda işlevli. Tabii sadece tek bir konu üzerinde uzmanlaşmış değiller. Misal Vito'yu arayarak destek göndermesini isteyebiliyorsunuz veya Burke'ı arayarak polislerin yakanızı bırakmasını... Fakat bu "ağır" istekleri yerine getirebilmeleri için onlarla ilişkinizi iyi tutmalısınız. Bunun için de aldığınız mekânları aranızın iyi olmasını istediğiniz kişiye paslıyorsunuz. İncelemede de bahsettiğim gibi oyunda bölgeler var ve her bölgeyi birine verdiğinizde diğerleri sinirlenmeye başlıyor. İsterseniz hepsine eşit şekilde bölge dağıtarak durumu koruyabilirsiniz. Tabii her verdiğiniz bölgenin ardından ilgili patronun da size bir güzelliği oluyor. Mevcut silahları geliştirebiliyor, mermi kapasitesini arttırabiliyor, can barınızı geliştirebiliyor gibi gibi... Ama burada bir noktanın altını çizeyim; bu 3 patrondan en çok fayda sağlayanı bana sorarsanız Vito. Kendisi hem ateş gücü anlamında faydalı, hem de belli sayıda bölge vermesinin ardından canla ilgili ekstradan geliştirme yapabiliyor. Diğer patronlar ise bu kadar çeşitli çalışmıyor maalesef. O yüzden Vito 1-0 önde derim.



Simülasyona yakın araç sürme mekaniği gayet iyi bir sürüş hissi veriyor gene.







çomak sokacağız, hem de itlik değil mi işte, yapacağız yani. Bu sebeple oyun bize bir öldürme listesi veriyor. Bu öldürme listesinde 9 tane kilit adam var (asıl başı saymıyorum). Aslında 9 deyince kulağa az geliyor gibi değil mi? Maalesef değil. Maalesef diyorum çünkü oyunun ilerleyiş mantığını sekteye uğratan kısım tam olarak burada devreye giriyor.

Bu 9 adam da elinde bir bölge tutuyor. Ve siz o adama ulaşmak için önce bölgeye rahatsızlık veriyorsunuz. Rahatsızlıktan kastım da bölge sahibi adamın mekânlarını basıyor, işini baltalıyorsunuz, oyunun sizden istediği para miktarına göre bir zarar veriyorsunuz. Bazen oyunumuz 50.000 dolar zarar ver diyor, bazen 100.000. Bu zararı vermeniz için de haritada çıkan ikonlara gidip, görevleri yapmalısınız. Görevlerinse herhangi bir çeşitliliği yok. Birinde mekân basıp spesifik bir adamı öldürüyorsunuz, birinde değerli mallara zarar veriyorsunuz, birinde araba parçalıyorsunuz. Eylemin sonucu ne olursa olsun değişmeyen tek şey bir adam dolusu mekâna giderek tek başınıza bir şeyler yapmanız gerektiği. Yani temelde yaptığınız şeyler hep aynı: Haritada rastgele göreceğiniz bir yerde düşmana zarar vermek.

Ve bir adamı ortaya çıkarmak için bu tarz en az 8 görev yapmanız gerekiyor. O da en az! 8 x 9 = 72 görev demek. Oyunun yarısından fazlası, hatta neredeyse tamamı bu tarz görevlerle geçiyor. Bu görevleri aşıp da asıl adamı öldürmeye gideceğiniz zaman ise *Mafia III* biraz daha cömert davranıyor ve kurgulu bir görev akışı önünüze konulmaya çalışılıyor. Çalışılıyor diyorum çünkü oyunun 6 görevi dışında yaptığım hiçbir görevi inanın hatırlamıyorum. Her şey, her yer, tüm dizaynlar o kadar birbirine benziyor ki, bir günde aklımdan uçtu hepsi.

Şu an size ilk *Mafia*'dan, *Mafia II*'den tonla heyecanlı görev sayabilirim, hâlâ hatıralarımda yer ediyorlar. Fakat *Mafia III*'ten sayamam. Çünkü o kadar çok zorunlu yan görevin ardından onlardan azıcık farklı bir ana görevle karşılaşmak onu unutulamaz hale getiremiyor. Tabii ki bu görev heyecanını yakalayamamamın bir sebebi de hikâye anlatımının çöpe gitmesi. İlk 2 saatte aldığınız o yoğun dozda hikâyenin ardından oyun size hiçbir şey anlatmamaya başlıyor. "Ne hikâyesi? O da neymiş ki?" dercesine ne bir ara sahne, ne de bir ipucu veriyor. Ancak bu 9 kilit adamdan birini öldürdüğünüzde veya öldürmeye gittiğinizde bir hikâye kırıntısı görebiliyorsunuz. Bu da aşağı yukarı 2 saatte bir ara sahne görmek demek. Gel de moda gir şimdi! Gideceğiniz görevin ağırlığını hissedemiyor, önemini tam olarak anlayamıyorsunuz.

TEMELDE YAPTIĞINIZ ŞEYLER HEP AYNI: HEDEFTEKİ ADAMIN GELİRİNE ÇOMAK SOKMAK, ONU AÇIĞA ÇIKARMAK VE İŞİNİ BİTİRMEK.

"Ne demek mafya şekerli kahve içmez?!!"





bir hikâye yazıp sunabileceğini oyunun ilk ve son saatlerinde gösteriyor. Sadece hikâye anlatımı da değil, diyaloglar da çok iyi. Lincoln Clay ve en yakın adamı Donovan arasında geçen konuşmalar inanılmaz eğlenceli. Hem gerçekçi hem samimi, hem de sizi iki karaktere ısındıran türden konuşmalar. Kısacası sorun bunların becerilememesi değil, bunların özellikle az gösterilmesi durumu. Yani neden bu karakterlerle sağlam bir hikâye örgüsü yaratabilecekken 10 saatlik bir yan görev koşturmacası yapıyoruz ki? Oyunun yapımı mı aceleye geldi? Her sene çıkan bir seri mi bu? Sebep nedir? Niye bu kadar kendini tekrar eden bir oyun yapıldı? Yani oyunu oynayan kimse mi "abi bu oyun çok tekrar ediyor, devamlı yan görev yapıyoruz, bırak *Mafia*'yı, böyle oyun da yapılmaz ki" demedi mi?

Belli ki dememiş. Burada yapılan iş, basit bir karar hatası. Oyunlarına bu halleriyle güvendiler. İnsanların benimseyeceklerini düşündüler ve hikâye akışını belli bir noktada yavaşlatmayı tercih ettiler. Peki, neye dayanarak bunu yaptılar?

OYNANIŞ

Evet, *Mafia III* oynanış konusunda kendisine güvenen bir oyun. İtiraf etmeliyim ki bu güveni de boş değil. Vuruş hissi, silahlar, gizlilik teması, yakın temas ile düşmanların işini bitirmek gibi detayları çok güzel işlemişler. Yalnız tek bir sıkıntı var: Yapay zekâ. Gerçekten de çok saçma işler yapabiliyorlar, özellikle de gizli ilerliyorsanız.

Mafia III'te ıslık çalabiliyorsunuz. Yani ıslık çaldığınız zaman birileri "ses mi var orada" diyerekten geliyor yanınıza. Bu uzaktan hoş bir özellik gibi gelse de şunun gibi saçma durumlarla da karşılaştırabiliyor sizi: 15 kişinin ortada durduğu bir noktaya yaklaştım. Aralarında da mesafe var bu arkadaşların. Dayandım duvarın kenarına, çaldım ilk ıslığı, en yakındaki geldi, indirdim, duvarın arkasına attım. Sonra yine aynı yerden çaldım, gene duyan biri çıktı, geldi, hop o da kenara. Sonra bunu iki kere daha yaptım. Ardından biraz daha yanlarına yaklaştım, böyle 3 kişiyi daha indirdim. Yani biraz daha kassam tüm mekânı ıslık ve yumruk ikilisiyle temizleyecektim.

Keza aksiyonda da benzer saçmalıklar var. Kapıya pompalıyla siper almış olmama rağmen devamlı olarak kapıdan geçmeye çalışarak bana canlarını ik-

Ya Allah aşkına nostalji yapmayayım diyordum ama dayanamadım yine; *Mafia 1*'de para toplamaya çıktığımız bir görev vardı, hatırlıyor musunuz? Şoför olarak iki mafya üyesini mekân mekân gezdiriyorduk. Her seferinde de arabada kalıp adamların parayla dönmesini bekliyorduk. Sadece adamlarla gezmek bile gerilimliydi, çünkü daha yeni mafyaya girmiştik, bir sıkıntı çıksa ne yapacağımızı bile bilmiyorduk. Keza çıkıyordu da o sıkıntı. Ama demek istediğim; daha hiçbir şey yaşamadan, sadece araba sürdüğümüz kısımdan başlıyorduk ortamın gerilimini hissetmeye. Çünkü hikâyenin size bunu hissettirecek bir akışı vardı. Şimdi *Mafia III*'ü doğrudan ilk oyunla karşılaştırmak istemiyorum ama... Nereden nereye be...

KİM O ADAM?!

Beni asıl sinirlendiren nokta ne aslında biliyor musunuz? Beceriksizlik değil. Öyle olsa hayal kırıklığına uğrardım ama sinirlenmezdim. Yapamamışlar derdim. Ama iş öyle değil. Çünkü bu ekip aslında iyi

SOSYAL MESAJ

Oyunun geçtiği 1960'lar siyahi halkın ezildiği bir dönem. Mafia III'ün hikâyesi adına takdir ettiğim şeylerden biri de o dönem yaşanan ırkçılığa başarılı bir dozda yer vermesi oldu. Hiçbir zaman ana hikâyenin yerine geçmese de ortada duran ırkçılığı net bir şekilde gösteren detaylarla karşı karşıya kalıyorsunuz ve içinizden bir şeyler bu duruma öfke duymaya başlıyor. Şık bir mekâna girmeniz gerektiği zaman "iyi de oraya nasıl gireceğim; sadece garson olarak alırlar beni" repliği bile bir noktada kanınıza dokunuyor. İşin en klas tarafı da herhangi bir dramatikliğe yer vermeden ırkçılığı resmetmeleri zaten. Yapımcı firma duygu sömürüsü istemiyor, sadece olanı basit bir şekilde gösteriyor. Tabii sonra yine ver elini yan görev falan... Neden yani?! Neden?! (Çok içerledim be arkadaş!).



Son zamanların en şiddet içeren oyunu olabilir Mafia III.



MAFIA III





Diğer açık dünya oyunlarından farklı olarak Mafia III'ün nehirlerinde timsahlar kol geziyor. Dikkat!

ram eden düşmanlar gördü bu gözler. Bir değil, iki değil, arka arkaya 6 adam vurdum bu şekilde.

Zaten bir noktadan sonra o kadar çok yan görev yapmış oluyorsunuz ki oyunu rekor kırmaya çalışırcasına oynuyorsunuz. Düşmanları hızlıca indirip hemen görevi halletmek istiyorsunuz, çünkü bilmem kaçıncı saatten sonra hâlâ aynı ufak görevlerle uğraşmak sizi bayıyor. Tek motivasyonunuz oyunun sonunu görmek ve arada yapacağınız büyük görevler oluyor. Ama şunu da söyleyeyim ki yapımcı firma tanıtım videolarında o görevlerden birkaç tanesini göstermiş. Yani neden? Hem oyununu pazarlamak için az sayıda olan güzel görevlerden birkaçını bize gösteriyorsun, umut veriyorsun; hem de oyunu o mantık üzerine inşa etmiyorsun.

HİKÂYE

Bakın bu *Mafia III*, oyunun en güzel tarafı olarak lanse ettiğim hikâye konusunda bırakın ilk oyunu, ikinci oyunun bile yanına yaklaşamaz. Çünkü fazla Hollywood. Bir mafya hikâyesinde "tek kişilik ordu" belki de göreceğiniz son şey olur ama yapımcı ekip *Mafia III* için bu temayı tercih etmiş. Hadi çok öldürmeyeyim, bir şekilde de oturtmuşlar diyeyim. Ancak oyun boyunca bir mafya hikâyesinden ziyade çeteleri şehirden temizleyen bir süper kahraman gibi hissettiğiniz gerçeğini değiştirmeyecek bu kabulleniş. Mafyanın entrikaları deseniz yok, zekâ ürünü bir hamle yok, tek kişinin karşısında boyun eğen, güya "çok güçlü mafya adamları" var. Tek kişi oğlum bu adam?! Ne bileyim git evini bas! Sevdiklerine işkence et! Şehre sal herkesleri falan! Vur işte lan! Ben kafayı yedim burada!

YOGA ÖNEMLİ

Tabii ki bu son dediklerim için "oyun bu, o kadar abartma, olur öyle şeyler" diyecek çok insan vardır. Haklılar da, o kadar takılmak istemiyorum aslında. Ama takılmamın sebebi *Mafia* serisine yakışmayan saçma işlerle karşı karşıya kalmam. Eğer bu oyun *Mafia III* adı altında çıkmasaydı. Bu incelemede yazdıklarımın yarısını kaleme almazdım. O yüzden, biraz da işin o tarafından bakmak gerek.

Eğer seri ile ilk kez tanışıyorsanız bu oyunun bir serinin parçası olduğunu unutabilirsiniz. Önceki oyunla çok ufak bir bağı var, fakat önceki oyunu bilmenizi gerektirecek kadar önemli bağlantıları yok. Bu noktada şanslısınız; özellikle bir hikâye beklentiniz yoksa, açık dünya görevlerinden hoşlanıyorsanız, rastgele ortalarda takılmayı seviyorsanız, *Mafia III* sizin için iyi bir alternatif. Aksiyonu sağlam, açık dünyası görsel anlamda hoş, müzikleri şahane, araba kullanmak keyifli... Varın sağı solu dağıtın, gaza basıp radyo son sesteyken gün batımına doğru arabanızı sürün. Tipini beğenmediğiniz adamın karnına bir yumruk çakın, mafya bozuntularının arasına dalıp pompalıyı beyinlerine dayayın...

Ancak *Mafia* serisini bilmemenize rağmen hikâye arayan bir oyuncuysanız 4. saatin sonunda baymaya başlayabilirsiniz. Belli bir saatten sonra oynamak için tek motivasyonunuz sonunu görmek oluyor ki o noktada da oyun bir şekilde kendi hakkını veriyor. Yine de ne olursa olsun daha iyisi olmalıydı. Bu güzel oynanış mekaniklerinin arkasında sizi heyecanlandıracak daha çok şey bulmalıydınız. Şu haliyle

JOE'YA NE OLDU?

Mafia II'nin en çok merak edilen sorusu "Joe'ya ne oldu" tam anlamıyla tatmin etmese de bu oyunda kendisine bir cevap buluyor, en azından olayın gidişatını öğrenebiliyorsunuz. Fakat bunun için Vito'nun tüm yan görevlerini yapmanızı tavsiye ederim. Meraklılarına duyurulur.

BUG'LAR

Enis şanslı azınlıktan olduğu için oyunda hiç bug'la karşılaşmamış (AC: Unity'de de karşılaşmamıştı, şans seviyesini siz düşünün!). Ama oyunu Enis gibi PC'de oynayan bir nefer olarak şahsen bayağı şenlikliydi benim oyun. Bindiğinizde çalışmayan arabalar mı dersiniz, yeryüzünün yok olduğu ve havada yürüdüğünüz yollar mı dersiniz, komple cört diye Windows'a atmalar mı dersiniz... Şu son çökme haricindekiler (ki onu da 1-2 kere yaşadım sadece) öyle çok oyun baltalayan şeyler değil. kimisinin sinirini de bozabilir ama beni eğlendirdiler bilakis :) –Ömer



- Müzikler
- Şehir atmosfer ve görsel olarak çok şık
- Oynanıştaki tokluk ve serbestlik

–

- Yapay zekâ faktörü
- Hikâye işlenişi
- Ana görevler yan görev mantığında

6+

SON KARAR

O beklediğiniz oyun değil ama iyi aksiyonunun ve Mafia isminin hatırına deneyebilirsiniz.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Hangar 13 **DAĞITIM:** 2K Games **YAŞ SINIRI:** 18+ **KUTULU FİYATI:** 243 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 148 TL (Playstore), 179 TL (Steam), 269 TL (PSN), 271 TL (Xbox Store) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-mafia-109

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Intelligent System ○ **DAĞITIM:** Nintendo ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 40 Pound (Nintendo eShop) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+
○ **DAHASI İÇİN:** papermario.nintendo.com





Büyük düşmanlar için güçlü kartlar saklamayı unutmayın.

PAPER MARIO COLOR SPLASH

Hayattan rengi alın, geriye Mario kalır!

VOLKAN TURAN

Sanırım galakside en son Wii U sahibi olan ben oldum. Yeni konsol neredeyse çıkacak ama ben daha yeni okşuyorum o touch pad'i. Geç ve güç oldu Wii U sahibi olmam ama arayı hızla kapatabileceğimize inanıyorum. Ne var ki "bu konsola artık yeni oyun gelmez, inceleme yazamayacağım ya" diye üzülürken bir de ne göreyim! Yeni bir oyun ufukta gözükmüştü; hem de bir *Mario* oyunu! Wii U sahibi olmam böylelikle biraz daha anlamlı oldu sayın okur. Kısa ve öz olan bu incelemeyi kenarından kesip saklarsanız sevinirim...

Oyun yeni ama seri yeni değil. Nintendo hayranlarına *Paper Mario* oyunlarını anlatmak fırıncıya unu anlatmak gibi olacağı için o konuya girmeyeceğim ama bilmeyenler için de şunu diyebilirim ki; *Paper Mario* 16 yıl önce N64'e çıkmış ve arından gelen her Nintendo ev konsoluna da bir adet *Paper Mario* oyunu gelmiştir. 3DS'e de geldi hatta. Nitekim Wii U'nun *Paper Mario*'su nerede kaldı derken *Color Splash* tüm açlığı gidermek için kapımızı çaldı. Wii'deki *Super Mario Paper* harika bir oyundu, *PM:CS*'ten beklentiler bu nedenle bayağı yüksekti.

KARTONDAN KALELER

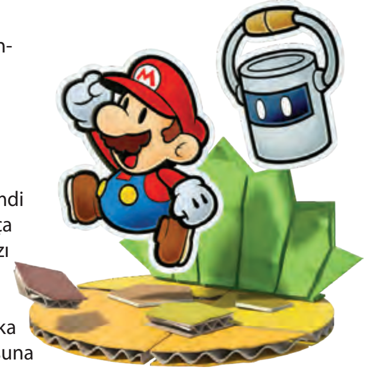
Mario ve Prenses Peach'in bir mektup alarak Prism Adası'na gelişleriyle maceramız başlıyor. Görüyoruz ki adanın bazı renkleri "çalınmış" durumda. Evet, *PM:CS*'in "kâğıttan" olmasının yanında bir de "renk" esprisi var. Mario normal çekiciyle bildiğimiz düşmanlarını ezerken diğer çekiciyle de renksiz platformların rengi oluyor ve bu renk hırsızlığının sonunu getirmeye çalışıyor. Mario 3 renge sahip olsa da renksiz bir yere vururken gerekli renk otomatik seçiliyor ve renk barınız siz vurdukça azalıyor. Renkleri de etraftaki dekorlara vurdukça elde ediyorsunuz ama oyunda genel olarak "renksiz" kalmıyorsunuz. Bu oyunda bir bölümü %100 bitirmek demek; hem tüm gizli odalarına girmek, hem de en ufak yeri renksiz bırakmamak demek. Bu en başlarda kolay ama oyunda ilerledikçe düşmanlarınız sayıca artıyor ve sizi oyalıyor. Oyalıyor diyorum çünkü *PM:CS*'de irili ufaklı düşmanlarınızı bir kart oyunuyla yeniyorsunuz. Etraftan düşen veya satın aldığınız kartların türlerine göre karşınızdaki düşmana sıra tabanlı dalıyorsunuz. Bazen tuşa zamanında basma oyunu, bazen kartları renklendirme oyunu sizi bekliyor burada. Oyunda ilerledikçe oynayacağınız kart sayısı da artıyor ama bunun anlamı kartlarınız da hızla tükeniyor demek. Bu nedenle her deliğe girip her köşeye çekiç sallıyorsunuz. Açıkçası bu kurgu beni biraz sıktı ama herkesi bayacağını sanmıyorum. Yine de düşmanlarınıza yakalanmadan da ilerlemek mümkün.



YÜZÜNÜN RENGİ ATMIŞ MARYOOO!

Oyunun "kâğıt-karton" konsepti harika, eskiden de harikaydı ama şimdi başka bir harika. Detaylar sizi oldukça eğlendiriyor. Kağıt-boya ilişkisini bazı bölümlerde fizikle birleştirmişler ve çok yaratıcı bölümler ortaya çıkmış. Oyundaki 3D özgürlük, sizi bir de arka taraftaki "derinliğe" çekebiliyor. Y tuşuna bastığınızda, eğer doğru yerdeyseniz, oyun size "ekranı şu köşelerden kesersen seni oraya koyarız" diyor. Staylus ile çizgileri kesip hooop ayrı bir alana ışınlanıyorsunuz. Bu yerlerde bazen gizli bölümler olabiliyor, bazen bonuslar alabiliyorsunuz ama çoğunlukla toplamanız gereken büyük renkli yıldızlara giden yol oluyorlar. Bu yıldızlar da oyunda her şey demek çünkü bölümleri ancak bunları alınca geçiyorsunuz, lakin unutmayın ki bazı bölümlerde bir ufak bir de büyük yıldız var. Yani arkanızda illa bir yıldız bırakabiliyorsunuz -ki bunların her biri haritada size başka bir bölüm açıyor. Oyunda sizi 40'a yakın bölüm beklediğini ve çoğunun kendisini tekrar tekrar oynattığını belirteyim. Zaten başarılı bir *Mario* oyunun da az çok formülü bu; her bölümde eğlen ve tekrar oynamak iste!

PM:CS şüphesiz Wii U'nun son "oynanması" gereken oyunlarından. Hem *Paper Mario* serilerini bilenler, hem geneli itibariyle *Mario* sevenler tarafından rahatlıkla alınıp uzun uzun oynanabilir. Sonuçta dolma bıyıklı Mario'nun renkli çekici ve mukkavvadan bölümleri her zaman gördüğümüz şeyler değil.





- Yaratıcı çevre tasarımları
- Kendisini tekrar oynatan bölümler
- Kullanılan dil bayağı komik



- Kart oyunları sıkabiliyor
- Yükleme süreleri

8

SON KARAR

Bu oyun için Wii U alınmaz ama Wii U sahipleri için oynanması gereken bir Mario.

TÜR: Macera · YAPIM: Perfectly Paranormal · DAĞITIM: Curve Digital · DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) · DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-mansam

MANUAL SAMUEL

Çek ayağını debriyajdan!

İHSAN C. ASMAN

Bazı oyunlarda alışılmışın dışında, görece kas gücü zayıf ve kırılgan kahramanlarla oynamaya bayılıyoruz. Örneğin, *Alien: Isolation*'daki Amanda Ripley. Kendisi gene Xenemorph'u kaçırmaya yetecek kadar silah kullanabiliyordu ancak bir Duke yahut Blazkowicz değildi. Belki bunun daha da ötesinde bir örnek *This War of Mine*'da yaşatmaya çalıştığımız, savaşın gerçek mağdurları olan sıradan insanlar olurdu. Hatta çocuklar... Peki ya motor becerilerini dahi kullanmaktan aciz bir karakteri elinize verselerdi? Ve ortam illa da gözyaşı akıtacak kadar kasvet dolu olmasaydı? Aksine bayağı bayağı komik olsaydı?

HAYATTA DEĞİL AYAKTA KALMAK

Her şey bir Salı günü, Samuel kız arkadaşının yanında kahvesini yudumlarken başlar. Sam'in sorumsuz halleri ve sevgilisinin doğum gününü tekrar tekrar unutması genç kızımızı çıldırtır ve bu çıldırma hali, Samuel'in kafasına masada duran brokoli sosu şişesini yemesiyle tavan yapar. Kafasına aldığı darbeyle yürümekten bile aciz hale gelen Sam, sevgilisinin peşinden gitmek için kendisini güç bela sokağa attıktan sonra asıl öldürücü darbeyi saatte 90 km hızla kendisine doğru gelen çöp kamyonundan alır. Bundan sonra tahtalıköyde Ölüm'le bir anlaşma yapar. Buna göre motor becerilerinden yoksun 24 saat geçirebilir ve gündelik işlerini her zamanki gibi halletmeyi başarırsa, eskisi gibi yaşamaya devam edecektir.

Oldukça absürt ama bir o kadar da ilgi çekici bir olay örgüsü var *Manual Samuel*'in. Bunun yanında, pek tatlı görselliği, şahane müzikleri ve hikâye anlatımıyla da direkt içine alıyor sizi. Oynanış ise epey değişik: Oyunda kelimenin tam anlamıyla ayakta kalabilmeye çalışıyor ve her zamanki gündelik işleri tekrarlıyoruz: Sabah kalkıp üstümüzü değiştirmek, kahvaltı etmek, diş fırçalamak ve hatta 'manual' vites araba kullanmak gibi. Ama motor becerilerimiz elimizden alındığı için her şeyi manual yapmamız gerekiyor. Buna normal yaşantımızda refleks haline gelmiş omurgayla dengeyi sağlama, nefes alıp verme ve gözlerimizi kırpmak dâhil. Her eyleme atanmış bir tuş var ve eylemleri koordineli gerçekleştirmek gerekiyor. Örneğin araba kullanırken de nefes alıp verme tuşlarına basmanız gerek, yoksa oksijensizlikten kendinizden geçiyorsunuz. Ya da adımlarını doğru sırayla attırmazsanız, Sam dengesini kaybedip yere kapaklanıyor. Başta zor gelse de bir süre sonra alışıyorsunuz. Bu arada kendisiyle anlaştığımız Ölüm bizi hiç rahat bırakmadığından, pek sıradan olmayan sorumluluklar da alıyoruz: Süper akıllı robotlara karşı, sadece manual şekilde kontrol edilebilen bir savaşçı robot yönetmek gibi. Bölümlerdeki değişik görevler ve farklı düşmanlar oynanabilirliği de çeşitlendirmiş böylece. Epey başarılı Türkçe altyazı, hikâye modu dışındaki zamanla yarış ve Sam'in farklı uzuvlarını iki kişi kontrol edebildiğimiz co-op modları da önemli artılar.

MS'yle ilgili hiç hoşuma gitmeyen husus, en sondaki bölüm canavarı. Genel saçma zorluğu dışında, kötü atanmış klavye kontrolleri yüzünden kendisini pataklamak biraz uzun sürüyor. Üstelik son sekansta, klavye uyumsuzluğundan ötürü yaşanan bir sorun var ki büyük sıkıntı. Hoş, olayı Windows'un sanal klavyesiyle çözmek mümkün ve yeni bir yama yolda ama keşke daha dikkatli olunsaymış. "Bu oyunu kumandayla oynamanızı şiddetle öneririz" ibaresi de bahane değil zira oyunun genelinde klavye kontrollerinden yana çok sorun yaşamadım, bir tek o son kısımda işte...

Son bölüm dışında epey tatlı ilerleyen, orijinal bir oyun *Manual Samuel*. Bayağı eğleneceğiniz ve özgün mekanikleriyle hatırlanası bir 2 saat vadediyor size.









- Özgün atmosferi ve eğlenceli olay örgüsü
- Motor becerileri manual kontrol etmeyi yaşatan yaratıcı bir oynanış mekaniği
- Görseller ve müzikler şahane
- İlginç co-op ve zaman yarışı modları
- Başarılı Türkçe altyazılar



- Son bölüm canavarı oyunun geri kalanı düşünüldüğünde gereksiz zor
- Kimi yerlerde kötü atandığı hissini veren klavye kontrolleri
- Bazı espriler çok tekrarlıyor

7

SON KARAR

Bağımsız oyun seven her bünye Samuel'e bir göz atmalı.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** astragon Entertainment ○ **DAĞITIM:** astragon Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Playstore), 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-imft







İlk fabrikanın dumanı tütmeye başladığında hissedilen duygu... Ağlamıyorum!

INDUSTRY MANAGER
FUTURE TECHNOLOGIES

Girişimcilik 101: 'Fabrikaya giriş'

ARES AYBAR

Yıllar önce incelemesini okuduğum andan itibaren gaza geldiğim ve uzun süreler başından kalkmadığım *Capitalism* serisinin yerine bir türlü yeni oyun gelmemesi içimde kanayan bir yara olmuştur. Baharı bekleyen kumrular gibiydim. Bu nedenle Ömer'in paylaştığı oyun listesinde, *Industry Manager: Future Technologies* ismini internette aradığımda çıkan sonuçlar çok heyecanlandırdı beni. Düzenli olarak yeni çıkan oyunlara baksam da nasıl gözümden kaçmış bilemiyorum. Neyse artık, kendime kızmak yerine oyunun keyfini çıkarmaya odaklanmak daha iyi olacaktı.

İŞBAŞI

Gerçek hayatta bir şirket nasıl kurulur bilmiyorum. Gıda ürünleri üreten ve satan bir şirket kurmak için neler yapmak gerekir onu daha da bilmiyorum. Oyundaysa genel müdürümüzü ve logomuzu seçip olaya, dolayısıyla da piyasaya bütün bilgisizliğimize rağmen direkt dâhil oluyoruz. Hemen bir arsa alıp üretim ve arge fabrikalarını, ambarı ve gereken diğer firma binalarını inşa etmeye başlıyoruz.

Öncelikli olarak arge merkezini ve üretim fabrikamı kurdum. Aslında ben otomobil üretmek istemiştim ama başlangıç için zor olur uyarısı sonrası gıda sektörüne kaydım. Zaten hep organik ürünlerle paraya para dememek nasıl bir his merak etmişimdir. Velhasıl, her iki fabrikaya da işçilerimi aldım. Amacım bir tarafta üretim yaparken diğer tarafta ürünümü daha da geliştirmekti. Satış mağazamı belirledim, ardından ambarla bütün bu yerler arasındaki ulaşım ağını oluşturdum. İlk gün geçti, ilk hafta geçti ama tık yok? Ürün satamıyorum... çünkü üretemiyorum da. Üretim fabrikasını kontrol ettim: İşçilerim mevcut, üretim bandım da tanımlanmış ama ikinci hafta oldu hâlâ üretim yok! Düşünüyorum, düşünüyorum ve işin içinden çıkamıyorum derken jeton düştü: "Ham madde satın almamışım!"

YÖNETİCİ ASİSTANI ARANIYOR

Kendi şapşallığıma hâlâ kızıyorum ancak şunu da söylemek gerek ki oyun çok ayrıntılı olmasına rağmen arayüz kullanımı çok zor, bu nedenle de kâğıt kalem bulundurmak gerekiyor (hoş, ben birçok oyunu yanımda minik defterimle oynuyorum, yoksa sizin oyun defteriniz yok mu?!) Çünkü oyunda dikkat etmemiz gereken o kadar çok detay var ki, bu da doğal olarak unutacak çok fazla şey demek oluyor. Üretim bandını kuruyoruz. Aldığımız ya da ileride ürettiğimiz ham madde kalitesini ve müşteri talebini göz önünde bulundurarak günlük üretim miktarını belirliyoruz. Ambarla hem kaynak hem de mağaza arasında bağlantı oluşturuyoruz. Paralelinde, argemiz sayesinde üretim hızı, kalitesi, kolaylığı gibi konularda kendimizi geliştiriyoruz. Bütün bunları yaparken bütçemizi kontrol altında tutmak ve piyasada yer edinerek maddi durumumuzu geliştirmek en önemli hedefimiz. Bu hedefe ulaşmak için raporları inceleyecek, piyasayı ve tahmini ürün talebini iyi analiz edip, doğru kalitede doğru ürünlerle müşterilerin karşısına çıkacağız. Arsamızda çıkan madenleri satmak, yeni arsalar alarak ürün yelpazesini genişletmek gibi çeşitli yöntemler izleyebilecek, gerektiğinde kredi bile çekebileceğiz. Zaten bir bu oyunda kredi ödemediğim kalmıştı.

Herhangi bir görev ya da ilerleme durumu söz konusu değil. Üreteceğimiz ürün ve bu ürünü satacağımız hedef kitleyi belirleyerek yola çıkıp; belirli bir parayla iş dünyasına adım atarak burada kalıcı olmak gibi muğlak bir amaç mevcut. Kısacası olay basit: Para kazanmak. Karışık arayüzü nedeniyle bazen sinir harbi yaşayacaksınız ancak gün sonunda bakalım gerçekten o içinizdeki yatırımcı iş adamı kimliğinizi ortaya koyabilecek misiniz?



- Türünün tek örneği
- Detaylı olması önemli bir artı



- Arayüzü çok karışık

6

SON KARAR

Türünde elle tutulabilir tek oyun olması nedeniyle denenmeyi hak ediyor.

TÜR: FPS **YAPIM:** Raven Software **DAĞITIM:** Activision / Aral **KUTULU FİYATI:** CoD: IW Legacy Edition - PS4 - 320 TL **DİJİTAL İNDİRME:** CoD: IW Legacy Edition - 269 TL (PSN), PC - 249 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-mw-remaster

Özellikle ilk oyunu henüz denememiş olan nesil için "CoD nasıl olmalı?"'yı öğrenme şansı doğdu.





CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED

Kit'ten önce Zakhaev vardı

TARIK KAPLAN

Çok garip duygular içerisindeyim sevgili okur. Mutlu muyum, sinirli miyim, hoşnut muyum yoksa fena halde bozulmuş durumda mıyım bilmiyorum. Tüm bu duyguları bana yaşatan şey sadece oyun değil aynı zamanda onun aslı, gerisi, yayın politikası ve daha pek çok şey. Gelin baştan alalım.

Burada *Call of Duty*'nin zirve noktası olan *Modern Warfare* serisinin ilk oyunundan, *CoD*'a gerçek marka değerini kazandıran yapımın *Remaster*'ından bahsettiğimizi biliyorsunuz. Belki bu oyunu tek başına satın alamadığınızı da biliyorsunuzdur. Kızgınlığım buradan geliyor. *MW: Remastered*'ı yeni çıkacak olan *Call of Duty: Infinite Warfare*'in Legacy Edition'ı ya da daha yüksek bir paketiyle birlikte alabiliyorsunuz yalnızca. Çalışması için *Infinite Warfare*'in diskinin takılı olması gerekecek bu arada, tek başına oynama şansınız neredeyse hiç yok yani. Bunun yanı sıra PS4 kullanıcılarına, oyunun tek kişilik moduna 1 ay erken erişim imkânı verildi. Ben de ellerimi çok sevdiğim bu oyuna bir kez daha uzatabildim böylece. İşin sevinç kısmı da burada devreye girdi; oyunun ilk sahnesi bile inanılmaz iyi görünüyordu.

Hikâyesi, karakterleri ve oynanışı zaten aşmış bir oyundu *Modern Warfare*. Zamanında grafikleri de gayet iyi düzeydeydi, kimsenin yüzünü ekşiten pek bir yanı yoktu oyunun (belki klasik *CoD* kolaylığı ve yapay zekâ dışında). *Remaster*'daysa işi bir adım öteye taşımışlar ve grafikleri -abartmıyorum- 2016'da yapılmış bir oyunun seviyesine çekmişler. Gerçekten. *CoD* övmekten hoşlandığım bir marka değil (özellikle son politikaları ve yeni oyunlarının tekdüzeliği sebebiyle) ama yiğidin hakkını teslim etmem gerekiyor. Patlama efektleri, ışıklandırmalar, modeller, kaplamalar, yağmur efektleri, silahlar... Her şey yenilenmiş ve muhteşem şekilde yapılmış bu. Bir Remaster'dan bu kadar iyi bir geliştirme beklemiyordum ama karşıma daha da fazlası çıktı.

Oyuna yeni easter egg'ler, animasyonlar, ufak tefek ayrıntılar ve seslendirmeler de eklemiş Raven Software ve hiçbiri sırıtmıyor. Aksine, her şey ilk oyunun zaten başarılı olan atmosferini daha da yoğunlaştırmış. Price'la ilk tanıştığımız antrenman bölümünde gidilebilecek yeni yerler, antrenman yapan yeni askerler ve sesler eklenmiş örneğin. Ya da genç Price'la Zakhaev'i uzaktan vurduğumuz o muhteşem **One Shot, One Kill** bölümünde çok güzel bir sürpriz var. Bunlar çok yerinde ve güzel ayrıntılar olmuş. Sesler de bazı yerlerde yenilenmiş, bazı yerlerde sıklıkları ayarlanarak düzenlenmiş. Kısaca tüm oyun çok ciddi bir emekle yenilenirken, orijinal yapımın atmosferi hiç bozulmamış.

Multiplayer kısmına aylarımı gömdüğüm bir oyundu *MW* ama onun için bir ay daha beklememiz gerekiyor ne yazık ki. Eğer onun yenilenmesi de bu kadar özenle yapıldıysa zaten harika olacaktır. Son olarak buradan konsollarda FPS oynayabilen muhteşem insanlara sesleniyorum; saygılar. Nasıl nişan alıyorsunuz o kolla arkadaş, bana da öğretin!

HER YENİLİK İLK OYUNUN ZATEN BAŞARILI OLAN ATMOSFERİNİ DAHA DA YOĞUNLAŞTIRMIŞ.

TIME PARADOX

Oyuna eklenen en güzel easter egg'lerden bir tanesi yazıda da bahsettiğim One Shot, One Kill bölümünde gizli. (Eğer kendiniz keşfetmek isterseniz bu kutunun devamını okumayınız!) Price'ın henüz bir çaylak olduğu bu görevde Zakhaev'i bir anlaşmanın ortasında vurmamız gerekiyordu, hatırlarsınız. Ama serinin devam oyunlarında karşımıza çıkan kötü karakter Makarov da bu anlaşma yapılırken arkadaki araçlardan birinde bekliyordu. İşte Remaster'da Makarov gerçekten arkadaki aracın içine eklenmiş ve yeterince hızlı olabilirseniz Zakhaev'in ardından onu da vurabiliyor ve serinin sonraki oyunlarında gerçekleşecek olayları henüz yaşanmadan önleyebiliyorsunuz. Hatta bir başarımı bile var.



- Müthiş görsel yenileme
- Zaten sağlam temellerin üzerine eklenmiş
- Yeni ses efektleri ve easter egg'ler
- Güçlü atmosfer yoğunlaştırılmış



- Tek başına satılmaması
- Yapay zekâ ve oynayış elementleri geliştirilmemiş



SON KARAR

Remaster dediğin kesinlikle böyle yapılmalı ama sırf satış politikasından dolayı bu emek göz ardı edilecek. Yazık.

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Ocelot Society ○ **DAĞITIM:** Ocelot Society ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-event

EVENT[0]

Ele güne karşı yapayalnız

EGE SAĞIN

Jüpiter'in uydusu Europa'ya giden bir görev, beklenmedik ve korkunç bir faciayla sonuçlanırken patlamadan kurtulan tek kişi vardır. Kaçış modülünde sürüklenirken umutsuzca birilerine ulaşmaya çalışsa da sonuç alamaz. Daha sonra The Beatles şarkıları mırıldanmaya başlar ve bir süre sonra başka bir müzikle yanıt alır. Ancak bu yanıt beklediği gibi Dünya'dan değil, Europa yakınlarından gelmektedir.

Hayatta kalan bu tek kişi biziz ve bu noktadan sonra sinyalin geldiği yere, Nautilus adlı akıbeti belirsiz gemiye gidiyoruz. Ancak gemiye ulaştığımızda bizi bir sürpriz daha bekliyor: Nautilus tamamen terk edilmiş ve iletişim kurabileceğimiz tek varlık Kaizen adlı bir yapay zekâ. İşte *Event[0]* bunun üzerine kurulu. Nautilus'a neler olduğunu öğrenmek ve Dünya'ya dönmek için Kaizen'le konuşup bulmacalar çözüyoruz. Bu bulmacalar genelde basit olsa da oyunun asıl taşıyıcı güçleri; atmosferi ve Kaizen'le sohbetlerimiz.

Oyun, insanoğlunun 80'li yıllarda uzay teknolojisinde atılım gerçekleştirip turistik seferler düzenlemeye başladığı alternatif bir zaman diliminde geçiyor. Tüm insanlık tek bir federal devlet çatısı altında birleşmiş ve biri hariç sınıf ayrımı kalkmıştır: Sıradan insanlar ve uzaya çıkabilen Selenite'lar. Karakterimiz 2016 yılında bu göreve çıksa da kendimizi içinde bulduğumuz Nautilus 80'li yıllardan kalma ve buram buram retro-fütürizm ve *2001: Bir Uzay Efsanesi* kokuyor. Zaten bu esinlenme sadece görsel yapıda değil aynı zamanda gemiyi kontrol eden ve insanmışçasına sohbet edebilen yapay zekâda da mevcut.

ÜZGÜNÜM DAVE, KORKARIM BUNU YAPAMAM

Oyuna beş dakika süren bir "text adventure" sekansıyla ve karakterimizin pek de etkisini göremediğim geçmişini belirleyerek başlıyoruz. Sonrasıysa büyük ölçüde Kaizen'le sohbet. Sohbetlerimizi gemide bulunan terminallere yazarak yaptığımız için sözlerimizde epey özgürüz. Zira önceden hazırlanmış ve seslendirilmiş sözler yerine doğal bir diyalog yaşıyoruz. Kaizen başarıyla kodlanmış bir sohbet robotu. Zaman zaman ürkütücü derecede insansı yanıtlar veriyor ve ona kibar davranırsanız size dostane davranıyor. Ancak aptalca bulduğu sorular sorarsanız veya genel olarak canını sıkarsanız ilişkiniz farklı boyutlara da taşınabilir. Hatta ikinci oynayışımda yalanlarına bile şahit oldum.



Kaizen'le derin muhabbetler oyunun en güzel yanı.

Kaizen'le konuşurken doğal bir dil kullanmak gerekiyor ve bu sistem de genel olarak fazlasıyla sağlam. Gerçekten bir yapay zekâ olmadığı için bazen dediklerimizi anlamıyor; bazen de tüm text adventure'ların ortak kâbusu olan belirli komut ihtiyacıyla cebelleşiyoruz. Öte yandan hikâyenin ilerlemesi gereken bazı noktalarda Kaizen bizim dediklerimizi umursamayıp yalnızca kendi derdini anlatmaya başlıyor. Hatta "Kapıyı açacağım ama önce şu konuda biraz konuşalım" gibi laflar bile duyabilirsiniz.

Sınıf ayrımı, yapay zekâ, bilincin tanımı ve robot yasaları gibi konuları inceleyen güzel bir bilimkurgu hikâyesini oynamak çok keyifli ama oyun iki saatte bitiyor. Üç farklı sonu olması bu noktada biraz avutuyor ama dürüst olmak gerekirse Ocelot Society büyük fırsat tepmiş. Özgün ve harika bir mekanikle bilim kurgunun en ilgi çekici ve ürkütücü konularından birini işlerken yaptıkları yarım kalmış gibi. Daha fazlasını anlatmak isteyip de maddi imkânsızlıklardan ötürü kısa kesmek zorunda kaldıkları fikrini kafamdan atamıyorum. Süresi aslında sorun olmasa bile tam da bu yarım kalmışlık hissinden ötürü biraz üzüyor. Yine de bilim kurgu severlerin denemesi gereken, tadı damakta kalan bir oyun olmuş. Ayrıca 2016'nın en özgün oyunlarından biri. Denemeden geçmeyin.



KİTAP DA OKUYUN

Event[0]'nun esinlendiği bilim kurgu efsanelerini okumamak kendinize haksızlık olur doğrusu. İki duayenin eserlerinden söz ediyoruz. Arthur C. Clarke'tan 2001: Bir Uzay Efsanesi ve Isaac Asimov'dan Ben Robot her bilim kurgu severin okuması gereken nadide eserlerdir.



- Harika atmosfer
- Kaizen
- Sohbet robotu beklentileri aşıyor
- Bilim kurgu ögeleri muhteşem

- Oyun fazla kısa ve eksik hissettiriyor

7

SON KARAR

Fazla kısa süren bir bilim kurgu resitali.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** The Coalition ○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 260 TL (Xbox Store, Windows 10 Mağaza)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/GearsOfWar



Büyük robotları seven oyuncular, bu arkadaşları gördüklerinde özellikle mutlu olacaklar.



Gears of War 4 ile eski serinin kahverengi tonlu renk paletine veda ediyoruz.



GEARS OF WAR 4



Ağır abilerin ağır duyguları

ALİ SEZGİN

Konsolların bana göre en büyük sorunu, yeni markalar için nadiren risk alıyor olmaları. *Gears of War,* Microsoft için bir lüks değil gereklilikti; *Halo* haricinde bütün yıl oyuncuları bekletecek kaliteli bir seri gerekiyordu ve ortaya *Gears of War* çıktı. Sizlere *Gears of War*'un başarılı olmasının nedeninin harcanan büyük pazarlama bütçeleri veya muhteşem grafikleri olduğunu söylersem, kesinlikle yalan söylüyor olurum. Biraz paintball kafasında oynanan çatışmalar çok eğlenceliydi, hiçbir Space Marine oyununun veremediği o ağır zırhlı asker hissiyatını da mükemmel veriyordu. 50 kiloluk zırhla bir sipere omuz atmak ve o anda kalkan toz, çok oyunculu maçlarda Lancer testeresinin sesini duymak ayrı bir heyecandı. Ve sadece reflekslerin değil, oyunu doğru okuma becerisinin de prim yaptığı dönemin maçlarını şu an bile özlüyorum açıkçası.

Bu nedenle *Gears of War 4*'ün *Star Wars: The Force Awakens* ile aynı sorunu yaşadığını düşünüyorum. Bir yandan yeni elementleri oyunun kumaşına katmaya çalışırken, aynı zamanda *Gears of War*'u arayan, onu özleyen oyuncuları da tatmin etmesi gerekiyor. Elinizdeki oyun *Gears* tarzının fazla dışına çıkarsa seriye sadık oyuncular üzülecekken, aynı şekilde fazla yenilik eklenmezse bu sefer seriyi bilen ama beklentileri olan oyuncular hayal kırıklığına uğrayacak. *The Force Awakens*'ın da eski üçlemeye bu kadar benzemesinin ve aynı temaların kullanılmasının nedeni buydu özünde bence.

Gears of War 3'ün sonunda koalisyon, Locust sürüsünü yenmiş ve Sera gezegenindeki insanlara hayatta kalmak için bir şans vermişti. İnsanlar ortak bir düşmana karşı birleşmediklerinde, tahmin edebileceğiniz üzere ayrılıklar kaçınılmaz oluyor. Bir tarafta elde avuçta ne kaldıysa demir bir yumrukla bir arada tutmaya çalışan koalisyon ve onlardan kopup yağma ve suça yönelen küçük koloniler söz konusu. Ana kahramanımız JD Fenix ise tam anlamıyla arada kalan bir karakter. Kendisi soyadından anlayabileceğiniz üzere orijinal üçlemenin ağır abisi Marcus Fenix'in oğlu. JD aynı babası gibi koalisyon politikalarını benimsemese de tam anlamıyla yağma ve şiddetle yaşayan dış kolonilerin yaşam tarzını da sahiplenmiş sayılmaz. JD'ye ek olarak Kat Diaz ve Del Walker da hem tek kişilik hem de co-op oyunda size eşlik ediyor olacak.

AİLE ŞİRKETİ

Gears of War gibi bir oyuna nasıl yenilik getirileceği ilginç bir soru. Çünkü siper tabanlı oynanışı, oyunun yapısını çok değiştirmeye izin vermiyor. bu sisteme eleştirel bakıldığındaysa oyunun ağırlaştığını ve oyuncuların çoğu zaman fazla hareket etmeden düşmanlarını haklayabildiğini görüyoruz. Bunu iki şekilde çözmüşler; Birincisi artık sabit durmak eskisine oranla daha zor. Sera'nın atmosferik olayları olsun, yıkılabilir ortamlar olsun, oyun size hareket etmeniz için bolca neden sunuyor. Örneğin bir noktada yıldırımlar düşerken veya hortumların arasında ilerlemeniz gerekiyor ki bu da öyle kolay kolay yapılacak bir şey değil. Onun haricinde yıkılabilir siperler artık sayıca çok daha fazla. Sırtınızı verdiğiniz çoğu sipere tam anlamıyla güvenemiyor olacaksınız. İkinci olarak düşmanlarınız da elbette buna göre kendilerini geliştirmişler. Ayrıca Pod sistemi sayesinde hareketli siperler oluşturabiliyor, kendiniz ve ekibiniz için yeni çatışma alanları yaratabiliyorsunuz.

Gears of War 3'le birlikte Locust tehlikesi son buldu bulmasına ama bu sefer yerlerini yeni

GEARS OF WAR VS STAR WARS

Hayatımın hiçbir noktasında böyle bir karşılaştırma yapacağım aklıma gelmezdi ama Gears of War 4'ü oynadıkça aslında The Force Awakens ile büyük benzerlikler taşıdığını fark etmeye başladım. Belki de bir eseri bir sonraki nesle aktarmanın verdiği baskıdandır ama bu iki markanın düşündüğünüzden daha fazla ortak yanı var.

■ YENİ NESLE GEÇİŞ;
Star Wars'u gücün kalıtsallığından dolayı falan anlarım ama Gears of War'da da "asıl karakterlerin çocukları" temasının işlenmesi biraz garip olmuş. Elektrikli testere kullanıp, ateş edebilmek babadan oğula geçen bir beceri midir? Bunu mu anlamalıyız? Her şeye rağmen serinin dördüncü oyununda eski karakterleri görüp onlarla özlem giderebilmek kötü bir detay olmamış.

■ YENDİK AMA ASLINDA YENMEDİK
İyiler sonsuza kadar mutlu olsalar zaten ortada devam oyunları ve filmleri olmazdı belki ama yine de yok oldu denilen kötülüğün eskisinden de güçlü olarak geri gelmesi bana hep abartılı gelmiştir. Star Wars'ta ölüm yıldızının yerini Starkiller üssünün alması gibi Gears of War'da da bir anda ortaya çıkan Swarm'u açıkçası pek inandırıcı bulamadım.

■ YENİ AMA ESKİ
Star Wars: The Force Awakens nasıl eski filmlerdeki elementlerin tiplerini değiştirip tekrar karşımıza sunuyorsa aynı numarayı Gears of War 4 de yapıyor. Locust yok Swarm var. Patlayan Wretchling'ler yok Debee'ler var. Eskiyi güncelleyip taze tutmak kötü bir şey değil ama 10 günlük omleti de ısıtıp sunmak olmaz.



tehditler almış. Birincisi DeeBee'ler, yani kolonileştirme işlerinde kullanılan inşaat ve güvenlik robotları. Bunlar organik düşmanlara kıyasla daha dayanıklı olsalar da siperleri daha az kullanıyorlar. İçlerinde uçan drone'lar da var, insansı robotlar da. Çoğu zaman farklı kombinasyonlarla geldikleri için, çatışmalar çok daha dikkat ve hareket gerektiriyor. Çünkü bu makinalarla her kapışmanız git gide gerileyerek köşeye sıkışmanıza neden oluyor. DeeBee'lerin haricinde gerçek anlamda Locust'ların yerini alan ana düşman ise Swarm olacak. Swarm'lar, Locust'lara göre daha hayvansılar ve çok daha atikler. Onları ateş gücüyle bir siperin arkasına sıkıştırmak veya savaşın temposunu düşürmek pek mümkün olmuyor. Yine de hayvansı yapıları nedeniyle hemen hemen hepsinin belirgin zaafları var. Bunları ister istemez oynadıkça keşfedip, durumdan faydalanmaya başlıyorsunuz zaten.

Oyunun ana hikayesini, kendi evimde değil de arkadaşımda bitirme şansı yakaladım. Ortaklaşa oynanış hâlâ çok eğlenceli ve karakterler arası etkileşim eski seriye göre daha canlı geldi bana. Oyun bittiğinde ikimiz de karakterlerimizi fazlasıyla benimsemiştik. Onların başına gelen olayları biraz daha şahsi algılayıp buna göre üzülebiliyorduk. Mesela asıl üçlemede bu duyguyu o kadar iyi yaşayamamıştım. Her ne kadar Dom ve Marcus'u sevsem de kabul etmek gerekir ki empati kurulabilecek karakterler sayılmazlardı. *Gears of War*'un bir dönem oyunlarda konsept olarak "Kaslı Adam Kankalığı" olarak isimlendirdiğim sosyal karakter yapısını yarattığını düşünürsek, bu sefer JD ve ekürisinin ilişkisi bana daha samimi geldi. Aynı Star Wars gibi eskiye selam çakan, yeri geldiğinde eski karakterleri kullanıp yenilerin gelişmesine imkân veren bir yapısı da var zaten oyunun. Eski seriler kadar "epik" savaşlar ve karşılaşmalar olmadı belki ama kendi çapındaki daha küçük olsa da daha doyurucu angajmanlar yaratılmış. Bu anları destekleyecek oynanış geliştirmeleriyse biraz beklentilerimin altında kaldı. Yakın dövüş için birkaç ek seçenek ve siperin arkasından düşmanları çekip dövebilmek gibi tatlı yan özellikler var ama *Gears of War*'u yeniden tanımladı diyebileceğim süper bir yenilik yok doğrusu.

ELEKTRİKLİ TESTERELİ KAŞIK

Gears of War 4'ü bitirdikten sonra hem ben, hem de beraber oynadığım arkadaşım, *Gears of War 5*'in fazlasıyla epik olacağı konusunda hemfikirdik. Oyun daha fazlası için beklenti yaratıyor, hikâye için doğru taşları yerine diziyor ama onları şimdiden oynatmıyor. Oyunun bana göre en büyük sorunu bu oldu işte. *Halo 5*'te de benzer bir sorun vardı ama *Halo* artık oturmuş bir yapıya sahip olduğu için bunu o kadar hissetmemiştim. Hikâyeyi bitirip çok oyunculu maçlara döndüğümüzdeyse hayal kırıklığına uğramadık. *Gears of War*'un o paintball oynuyor havası veren taktiksel maçları ve temposu olduğu gibi duruyor. Lancer testeresinin sesleri hala eskiden olduğu gibi insanı gerebiliyorsa bana göre *Gears of War* olmuş demektir zaten. Horde Mode ise genel olarak oyuncuların sevdiği ancak benim pek keyif alamadığım modlardandı. Burada fazla yenilik göremedim açıkçası. Çok oyunculu içerikte oyunun çıkışıyla beraber biraz bağlantı sorunları olsa da şu an için öyle bir durum söz konusu değil. Hatta *Halo 5*'le birlikte, Xbox Live'da oynadığım en hızlı tepkileri aldığım oyun olduğunu söyleyebilirim.

Gears of War 4, serinin Epic Games'in ellerinden alınıp yeni bir yapımcı ile yeniden başladığını düşünürsek kötü bir adım sayılmaz. Bu tarz konsolu üst seviyeye taşıyan oyunlar zaten belirli bir standardın altında olmuyorlar. *Gears of War 4* işte tam bu ayarda bir eser; parasının hakkını veriyor, oyuncusunu tatmin ediyor ama yıllarca konuşulacak bir klasik veya ölümsüz bir eser olacak kadar yenilik, içerik sunamıyor. Her şeye rağmen, biraz beklentimin altında kalan tek kişilik senaryosu ve sizi aylarca oyalayacak içeriğe (bolca şapka da var) sahip çok oyunculu modlarıyla *GeoW 4* olmuş diyebiliyorum.


Ten veya zırh; bu oyunda testere ile kesilemeyecek çok az şey var.



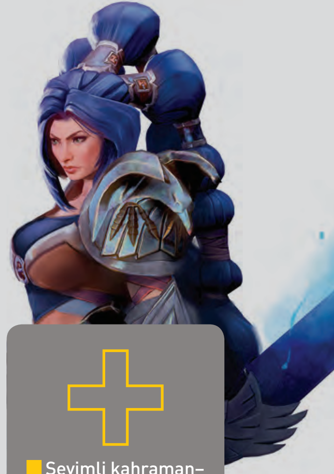
- Bolca aksiyon
- Yeni karakterler daha insansılar
- Çoklu oyuncu modu hâlâ çok sağlam



- Seriye büyük bir yenilik katmıyor
- Fazla risk alınmamış

8+

SON KARAR
Elektrikli testere değil de biraz çim biçme makinesi gibi olmuş.



CHAMPIONS OF ANTERIA

win

Anteria şampiyonlar ligi

NOYAN AKATLI

Fable: The Lost Chapters ve *Settlers 7*'yi severek oynamıştım. İki oyunun ortak özelliği, çizgi film benzeri grafikler, tatlı klasik müzik ve babacan tonlu seslendirmeler eşliğinde hoş bir masal ortamı sunmalarıydı. İşte Ubisoft'un dağıtımcılığını üstlendiği *Champions of Anteria* da aynı şekilde, saydığım özelliklere sahip ve "şeker gibi" bir ortam sunuyor oyuncuya. Yapımcı Blue Byte'ın kariyerinde, nispeten yeni oyunlardan *Anno 2205* var bu arada. İki oyunu da oynadım ve gözlemlerim sonucunda "Blue Byte, güzel görünen, oynanabilir ama eksikleri de olan oyunlar yapıyor demek ki" şeklinde kabaca bir yargıya vardım. Yeni bir *Settlers*'ı yarım bırakıp *Champions of Anteria*'ya geçmişler bu arada, minik ve ilginç bir not olarak ekleyeyim.

İÇECEĞİNİ AL, İSKEMLENE OTUR

"...ve Anteria kahramanlarının hikâyesini dinlemeye hazır ol" diye başlıyor ana öykü, kaypak görünümlü, Asteriks'in köyünün bahtsız ozanı Dertsiziks'i andıran anlatıcı Brian'ın yumuşak sesiyle. Kahraman (ya da şampiyon) karakterlerimizin görünüm, yetenek ve kısa özgeçmişleri birbirlerinden farklı (aynı olacak değildi ya). Elementlere dayalı basit bir dövüş sistemi var bu arkadaşlarımızın: Doğa, metal, şimşek, ateş, su gibi. Metal doğanın gücünü kesip biçiyor, ateş de metali eritiyor örneğin; oyunseverler için oldukça tanıdık bir işleyiş mantığı. *Warcraft* ya da *M&M Heroes* tarzı, gizli bonus hedefler de içeren haritalarda casusu güvenli bölgeye kaçır, yük arabasını haydutlardan koru gibi çok heyecan uyandırmayan ama çok da sıkıcı olmayan görevlere sol - sağ tıklıyoruz işin aksiyon bölümünde.

Şehir kurma kısmı da basit ama hiç olmazsa dövüşlerdeki aynı komutları her seferinden aynı sırayla verme tekdüzeliği yok, Brian'ın esprilerini dinleyerek yavaş yavaş geliştiriyoruz ilk bölümde kötü adamlardan kurtardığımız köyümüzü. Sözün kısası; çok dikkat çekici özelliği, büyüleyici büyüleri olmayan ama çok sıkıcı da olmayan ve oynanabilir bir yapım olmuş Anteria'nın şampiyonları, bana sorarsanız indirim zamanı bir şans verilebilir derim, dedim ve kaçtım bile...



Yük arabasını haydutlardan koruma görevi çok özgün (!) olmuş.



- Sevimli kahramanlar ve yan karakterler
- Seslendirme ve müzikler kulağa hoş geliyor



- Dövüş sistemi fazla basit, aynı zamanda biraz yorucu

6

SON KARAR

Birkaç ana tür kırması olmasıyla, sevimli grafik ve seslendirmesiyle ve de basit oynanışıyla dikkat çekiyor, indirim zamanı listenize almaya değer.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Blue Byte **DAĞITIM:** Ubisoft **DİJİTAL İNDİRME:** 70 TL (Steam, Playstore) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-champs



win | mac | lin | ps4

WHEELS OF AURELIA

İtalya'da otostop

EGE SAĞIN

İtalya'nın kıyı şeridinde bir yol macerasına ne dersiniz? *Wheels of Aurelia* işte bunu vadediyor. 1970'ler İtalya'sının siyasi çalkantıları sırasında kendini yola vuran bir kadın, arabasına aldığı çeşit çeşit yol arkadaşı ve bitmek bilmeyen sohbetler... Gizemli karakterimiz Lella hayatının yolculuğuna çıkmadan önce bir bara uğruyor ve ertesi sabah barda tanıştığı Olga ile yollara düşüyor. Oyunun sonuna kadar Olga'yla gidebileceğimiz gibi yollarımızı ayırabilir, yeni insanlarla yolculuk edebiliriz. Ayrıca yanınızda bir yol arkadaşı varken dahi yoldaki otostopçuları alarak farklı sohbetler duyabiliyoruz.

Oynanış oldukça basit. Arabayla yolda gidiyoruz ve yanımızdaki yolcularla sohbet ediyoruz. Yukarı aşağı tuşlarıyla belli süre içinde diyalog seçeneğimizi belirliyoruz ve sağ sol tuşlarıyla da arabayı kontrol ediyoruz. Ancak arabayı kontrol etmek için bir tuşa basmazsak araba zaten kendi kendine yolu takip ediyor. Bu da oyunu sadece konuşmaktan ibaret kılıyor ve bu normalde sorun olmasa da araba yolculuğu hissini baltalıyor.

Genelde 70'ler İtalya'sındaki feminizm, din, siyaset gibi konularla ve o günlerde yaşanan önemli olaylarla ilgili konuşmalar keyifli olsa da alakasız durumlar ve kopukluklar olabiliyor. Ayrıca Lella'nın yola çıkmaktaki amacı gibi bazı detaylar konuşmalarda geçmese de oyunun sonlarında bir anda sanki anlatmışız gibi Olga'dan bununla ilgili muhabbetler duyabiliyoruz. Bu tarz kusurlar zaten kısa ve marjinal olan oyunu iyice zayıflatıyor. İlk turu 20 dakikada bitirmiş olsam da yolculuğun farklı yerlerinden başlayabildiğimiz için sonraki oynayışlarım 5-10 dakika arası sürdü. 16 farklı sona ulaşmak toplamda 5 saati aşmaz diye düşünüyorum. O sürenin çoğu da temel sonları bulduktan sonra ince detayları aramakla geçer. Yakın siyasi tarihe ve sağ/sol ideolojik çatışmasının tarihçesine meraklı değilseniz bu oyun size göre olmayabilir.



- Harika müzikler
- İtalya tarihini şahane anlatıyor
- Yormayan, sade oynanış



- Oyun süreleri fazla kısa
- Her sona ulaşmak külfet oluyor

6

SON KARAR

Siyaset sevenler için kısa bir İtalya tarihi

TÜR: Macera **YAPIM:** Santa Ragione **DAĞITIM:** Santa Ragione **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-wheels

DLC

ANNO 2205: FRONTIERS

win

Gelecekten umudu kesmemeli

NOYAN AKATLI



Ekim ayının ilk günleri şehir kurma oyunlarımdan birini, *Anno 2205*'i özlediğimi hissettim nasıl olduysa (bolca spor ve aksiyon türü oynamaktan olmalı). Yeni DLC çıktığını, üstelik dergiye yazılması gerektiğini duyunca nüfusu iki yüz bini bulmuş, geçtiğimiz yılbaşında bıraktığım 23. yüzyıl şehrime geri döndüm hemen tabii.

Öncelikle, oynamadığım süre boyunca birkaç ücretsiz yama ile oyun içi zorluk - oynanış ayarlarına bazı eklemeler yapıldığını belirteyim. "*Frontiers*" diye açtığımda hangi yeniliklerin bu DLC ile geldiği biraz kafamı karıştırdı açıkçası. İşin aslı *Frontiers* ile gelenler basit ve düzenli, ama -hadi sonda söyleneceği aradan çıkartayım- en az bir 10 - 15 saatlik keyifli bir oynanış süresi sunuyor, yeni başlayacaklar için daha fazla belki.

Üç adet yeni harita geliyor. İkisi nispeten küçük adalardan oluşmakta, diğeri kutup bölgesinde, soğuk-karkış-buzul mahalli. Bu haritaların esprisi, görevler tamamlandığında oynanışa küçük ama değerli yenilikler katması. Greentide Archipelago örneğin, adalar topluluğu bu haritada atıl durumdaki eski reaktör tesisini bulup işletmeye başlayabilirsek bazı robot özelliklerine sahip insanları, hani başka oyunlardan da bildiğimiz "cyborg"ları şirketimizin bünyesine katıp çalıştırabiliyoruz. Tüketikleri ürün talepleri biraz pahalıya geliyor ama ekonomi ve üretime katkıları da aynı ölçüde önemli. Oynanışa gelen yenilikse, *Anno* serisinde klasikleşmiş bir özelliği geri getiriyor. Rakip şirketler bize ait bölgelere filoları aracılığıyla istila, sabotaj, hırsızlık gibi kötü niyetlerle girip çatışma ortamı yaratabilecekler artık, şikâyetlere cevap veren bir yenilik olmuş, biraz geç kalmış gibi olsa da beğendiğimi söyleyebilirim yükleme ekransız çatışma durumlarını.

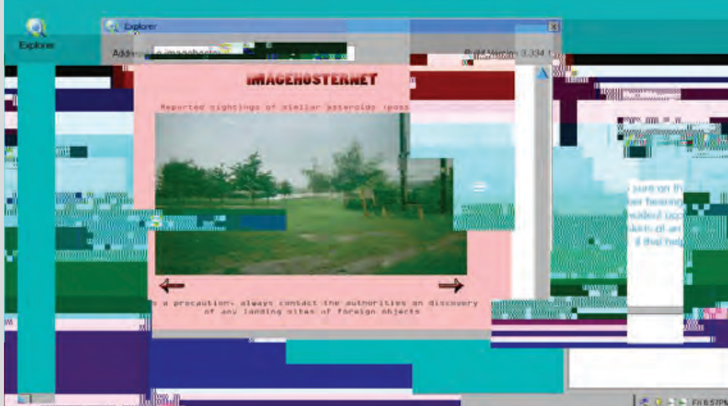
Anno 2205'e başlamak ya da benim gibi geri dönmek isteyenler için yeterli nedenleri sunmayı başarıyor *Frontiers*. Harita içerikleri ve oynanışa kattıklarıyla, *Anno* serisini ya da belli düzeyde mikro yönetim içeren şehir kurma seven oyuncuların radarında yer alabilir rahatlıkla.

6

SON KARAR

Oyuna anlamlı ve talep edilen yenilikler getiren bir paket.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Blue Byte **DAĞITIM:** Ubisoft **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 29 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: reddit.com/r/anno/



win

ARCHIMEDES

Siber dedektiflik meraklılarına

İHSAN C. ASMAN

Alternatif gerçeklik oyunlarıyla aranız nasıl bakalım? Mesela *Her Story* desem? Ya da hacker olmak için yanıp tutuşanlarınız için *Hacknet*? İlginizi çekebildiysem doğru yerdesiniz demektir. Ama hemen uyarayım: Olumlu anlamda epey değişik olmakla beraber, biraz da potansiyelini harcamış bir oyun bence *Archimedes*...

Öncelikle *Archimedes* alternatif gerçeklik oyunu olduğu için başrolde kendimiz varız (yapma ya?). Oyunu Steam'den satın aldık ve çalıştır sekmesine tıkladık. Intra isimli eski ve tuhaf görünen bir işletim sistemiyle karşı karşıyayız ve daha neler olduğunu anlamadan esrarengiz bir kullanıcı bizimle iletişime geçerek yardım istiyor. O andan itibaren ARC isimli bir şirketinin merkezinde olduğu, büyük çaplı bir komplonun içerisinde buluyoruz kendimizi.

Oyun User2409 isimli gizemli kullanıcıyla iletişimimiz üzerinden ilerliyor, o da şu şekilde: Chat penceresini açtığınızda oyun, istediğinizi yazmanıza izin vermiyor; rastgele klavye tuşlarına basıyorsunuz ve ekranda hikâyeyi devam ettiren yazılar beliriyor. Bence gayet güzel düşünülmüş, bir süre sonra ekranda beliren yazıyı kendiniz yazmışsınız gibi hissetmeye başlıyorsunuz zaten. Arkadan gelen sesler, kullanıcının size geri dönüş hızı falan oldukça gerçekçi.

Genel olarak *Archimedes*'te gerçekten birçok yaratıcı fikir var. Bulmacaları çözmek için kendi tarayıcımızı açarak bazı gerçek mecraları kullanmamız gerekiyor: Yeri geliyor Dropbox'tan indirdiğimiz çok net olmayan ses kayıtlarını dinleyip bir sonraki ipucunu bulmaya çalışıyor, yeri geliyor Youtube tüyoları sayesinde sistemin boot menüsüne ulaşmaya çalışıyoruz. Oyun kompoloyu çözmeye çalışan bilgisayar başındaki alelade kullanıcı hissini bir noktaya kadar gayet iyi yaşatıyor. Ama bir süreliğine işte. Maalesef hikâye en baştaki çekiciliğini ilk yarım saatten sonra kaybetmeye başlıyor. Zaten oyunu yaklaşık bir, bir buçuk saat içinde tamamlayabildiğimizi hesap edersek, *Archimedes* sadece kısa süreliğine merak duygumuzu körükleyebiliyor. Hikâyenin sonunda da ayrı hayal kırıklığına uğradım; epey aceleye getirilmişe benziyor.

Kısıtlarına rağmen oldukça ilginç fikirlerle bezeli, özgün bir yapım *Archimedes*. Alternatif gerçeklik oyunları ilginizi çekiyorsa mutlaka oynayın; ancak şu haliyle biraz yarım kalmış gibi.



+

- Oldukça yaratıcı fikirlere sahip
- Tarayıcınızı kullanarak çözdüğünüz ilginç bulmacalar
- Bir süreliğine de olsa, gizemin ortasında kalmış alelade kullanıcı hissini iyi veriyor

−

- Güzel başlayan ve derin görünen hikâye büyüsünü kısa süre sonra kaybediyor
- Oyun süresi
- Perma-end var, oyunu bir kere daha oynayamıyorsunuz gerçekçilik adına :)
- İpucu sistemi yok

6+

SON KARAR

Özgünlüğü hatırına denebilir, alternatif gerçeklikten hoşlananlar ise hiç düşünmeden girişebilir.

TÜR: Alternatif Gerçeklik / Korku **YAPIM / DAĞITIM:** Joshua Hughes **DİJİTAL İNDİRME:** 6 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-archimedes

O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** GSC Game World O **DAĞITIM:** GSC Game World O **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** 12+
O **DAHASI İÇİN:** cossacks3.com

Askerlerinizi nasıl dizeceğiniz zaferle yenilgi arasındaki farkı belirleyebilir.





COSSACKS 3

Bir piksele kaç asker sığabilir?

TARIK KAPLAN

Hey gidi, nerede o eski stratejiler? Tepeden iki boyutlu tatlı çizimlere bakıp işçiler basar, doğayı yavaşça yok edip asker üretir ve taş stoklarımızın sınırlarını zorlayacak kadar sur çekerdik yerleşimlerimizin etrafına. Gerçek zamanlı stratejinin altın çağı diye bir şey varsa, bence *Age of Empires 2*'yle yaşanmıştı o. İşte o dalgaya fena kapılmış olduğum zaman aralığında, o zamanların bilgisayar oyunu alabildiğimiz malum noktalarından birinde *Cossacks*'ı görmüş ve ilgiyle arkasındaki resimlere bakmış, gördüğüm şeye hayran kalarak hemen satın alıp eve koşturmuştum. Yan yana sıralanmış bir bölük asker tüfeklerini düşman süvarilerine doğrultmuştu o resimlerde, arkalarındaysa nizami bir şekilde dizilmiş topçular düşmana ölüm yağdırıyordu. Eve varınca heyecanla taktım CD'yi bilgisayarıma ama açtığım şey resimlerde gördüğüme uzaktan yakından benzemiyordu. Tek kaşım havada, "ileride değişecek herhalde" diye oynadığım oyunun *Cossacks* değil de başka bir şey olduğunu çooook sonraları fark edecekim. Adını hala bilmediğim o oyun da fena değildi ama biz şimdi *Cossacks*'a dönelim iyisi mi...

"*Cossacks* ne be, yanlış yazılmış helva markası gibi?" diyenler için kısaca açıklayayım; 15 ve 16. yüzyıl civarında, genelde Rusya'yla Ukrayna toprakları civarında gezinen, yarı militarist bir topluluğun adı aslında. Türkçe'de de bayağı "Kazaklar" olarak geçse de bizim bildiğimiz Kazak toplumundan bahsetmiyoruz, o yüzden karışmasın. Velhasıl oyun da bu dönemi konu almasına karşın bayağı Osmanlı'yla falan da oynayabiliyoruz, yani sadece Kazaklara özel bir yapısı yok. Yapı olarak *AoE*'ye benziyor (hem de epeyce bir) ama işleri daha sınırlı tutmayı ve savaşı ön plana çıkarmayı tercih ediyor *Cossacks*. *AoE*'ye göre daha sınırlı bir zamanı konu alması ve birim sınırının çok daha yüksek olmasıyla kendine has bir tadı vardı ilk oyunun. 2005'te çıkan ikinci oyunu ilki kadar tutmamıştı, seriyi yeterince ileri taşıyamıyor ve ilk oyunun hatalarını tekrarlıyordu çünkü. "Sabahtan beri *Cossacks*'tan bahsediyorsun da bu üçüncü oyunun incelemesi değil mi?" diyorsunuz, biliyorum ama aslında size son oyunu anlatıyorum şu an. Çünkü *Cossacks III*, ilk oyunun grafiksel olarak yenilenmiş halinden başka bir şey değil.

Birimlerin animasyonları yenilenip her şey üç boyuta geçirilmiş mesela ama hâlâ askerler üst üste çıkıyor. Yapay zekâ hâlâ tamamen aynı hataları yapıyor. Üretim ve savaş dengesi hâlâ çok çabuk dengesizleşiyor. Savaşlarda yenme/yenilme ya da vuruş hissi hâlâ yok. Kendine has o tatlı grafik yapısı hâlâ aynı, biraz daha güzel hatta bu kez. Yani, üçüncü oyun olarak size bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum, 2001 yapımı bir strateji oyununun 2016'da çalışabilir halini yapıp sunmuşlar önümüze aslında. Ha, oyunu çok oyunculu olarak oynamak isteyenler için de bağlantıların çok sorunlu olduğunu ve çok oyunculu bir maçı tamamlamanın kopmalar sebebiyle neredeyse imkânsız olduğunu belirteyim. Hiç özen gösterilmemiş neredeyse oyuna bu açıdan. Ayrıca epey bir bug ve görsel hata var. Her ne kadar yamalarla epey bir şeyi düzeltmiş olsalar da hâlâ bolca karşılaşabilirsiniz bu sorunlarla.

GÖRSEL HARİÇ HİÇ GELİŞMEMİŞ, ADETA 2 BOYUTLU BİR STRATEJİ REMASTER'I VAR ELİMİZDE.

Velhasıl eğer *Cossacks*'ı oynayıp sevdiyseniz bunu da alıp eski anılarınızı canlandırabilirsiniz ama öteki türlü 2001'de yapılmış bir oyuna 31 TL verme durumuyla karşı karşıyasınız. Yazık olmuş, heyecanlanmıştım görünce. Ben gene *AoE 2* yükleyeyim bari...



- Cossacks'ın görsel olarak yenilenmiş hali
- Oyunu güçlü kılan her şey hâlâ orada



- Ama ilk oyunun bütün hataları da duruyor
- Her yerden çıkan bug'lar
- En basit geliştirmeden bile kaçınılmış
- Çok oyunculu mod çok sıkıntılı

6

SON KARAR

İlk oyunun daha parlak haliyle nostaljiyi körüklemek için bire bir ama yeni bir oyun olarak sınıfta kalıyor.

lin mac win

TÜR: Bulmaca / Macera YAPIM: Visiontrick Media DAĞITIM: Visiontrick Media
DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-pavilion

PAVILION

Oyunların sanata iyice yaklaştığı o nokta

ESER GÜVEN

Bu ay dergide uğruna en çok kavga edilen, rüşvetler verilen, en fazla rağbet gören oyun *Civilization VI* mıydı sanıyorsunuz, *Battlefield 1* mi, *Gears of War 4* mü? Hahayt, bilemediniz! *Pavilion*'du *Pavilion*! Burada yılın en popüler oyunu dururken diğerlerini kim ne yapsın zaten.

Pavilion kendisini "4. şahıs perspektifinden oynanan bir bulmaca/macera oyunu" olarak lanse ediyor. Kulağa tuhaf geliyor değil mi? Hani daha önce "4. duvar" kavramını duymuştuk ama "4. şahıs" biraz iddialı ve muğlak bir kavram. Bazı dizi veya filmlerde olur ya, kahramanımız Tanrı'dan kendisine yol göstermesini ister, "n'olur bir işaret gönder" diye yalvarır falan. O sırada sokak lambalarından biri yanar ya da bir çalının arkasından bir grup kuş fırlar havaya, kahramanımız da bunu işaret kabul eder ya. Hah işte o işareti veren kişi biz olunca oyun 4. şahıs olmuş oluyor işte.

MERHABA, BEN YÖNLENDİRİCİ

Oyunda ortada doğrudan anlatılan bir hikâye yok. Karşımızda gördüğümüz adamın bir ismi de yok, konuşmuyor da. Tek yaptığı ona gösterdiğimiz işaretlere tepkiler vermek. Karanlıktan çok korkuyor ama. Bir de üşümeyi sevmiyor. Yağmur yağıyorsa üstü kapalı yerlere saklanıyor örneğin. Bir ateş veya şömine görünce hemen gidip ellerini ısıtıyor. Onu başında durduğu ateşten çekmenin tek yolu çanlardan birini çalmak. Çünkü biz çanı çaldığımızda ne olursa olsun o yöne doğru gelmeye çalışıyor ama sonra hemen ateşe geri dönüyor kendisi. Geri dönerken arkadaki ışıklardan birini kaparsak karanlık korkusu ağır basıyor ve belirttiğimiz yöne doğru koşuyor, merdivenler çıkıyor, çekmeceleri açıyor. Ve oyun da aslında bundan ibaret. Neyi, neden yaptığımızı, bu adamın kim olduğunu bilmeden ona yol gösteriyoruz.

Pavilion'da ilerledikçe biz ve imlecimiz de yeni güçler kazanıyoruz. Mesela eşyaları hareket ettirme gücünü kazandığımızda adamımızı farklı şekillerde yönlendirmeye de başlayabiliyoruz. Ya da kristal blokları aydınlatma gücünü elde ettiğimizde karanlıktan korkan adamımızı aydınlığa doğru koşturabiliyoruz. Bu güçlerin tümünü de içinde bulunduğumuz mekanlarda adamımızı çıkışa götürmek için bulmaca çözmekte kullanıyoruz. Bu bulmacalar oyun ilerledikçe zorlaşmaya başlıyor, ortalara doğru zirve yapıyor ama nedense oyunun sonuna doğru bir anda kolaylaşıyor yine. Bu şekilde 30 civarı bölüm var ve hepsi de birbirine kesintisiz bağlı. Yani "hadi bu bölüm bitti, sırada alakasız yeni bir bölüm var" demiyor oyun. Göz kırpması gibi bir ekran kararması oluyor ve o şekilde anlıyoruz yeni yerde olduğumuzu.

HİKÂYE SİZ NE OLMASINI İSTERSENİZ O

Hikâye yok dedim ya hani, aslında hikâye var ama ne olduğunu henüz anlayamıyoruz. Ortada bir kadın var, hayal olarak görünüyor. Muhtemelen adamın karısı veya sevgilisi. Aynaların önünden geçerken gördüğümüz gölgemiz var. Duvarda kurt kafaları var mesela, yanlarına gelince canlanıp korkutuyor bizi. Sonlara doğru bir şeyler çözer gibi oluyoruz ama tam o sırada oyun bitiveriyor. Daha doğrusu ilk bölüm bitiyor ve ikinci bölüme 2017'de kavuşacağımızı öğreniyoruz.

Keşke imkân olsaydı da şu sayfayı onlarca resimle doldurabilseydim. *Pavilion*'ın grafik tarzı o kadar güzel, her bir ekran o kadar sanat eseri gibi ki şurada göreceğiniz bir iki resim oyunun hakkını kesinlikle veremeyecek. Bakın içeriği, zorluğu, hikâyeyi falan bir kenara bırakıyorum. *Pavilion* bir oyunun nasıl bir sanat eserine dönüşebileceğinin en güzel örneklerinden biri. Çoğu ekranı, çoğu detayı ağzım açık inceledim. Sonlara doğru birkaç yerde hikâyeyi anlar gibi hissedince görsellerin de desteğiyle tüylerim diken diken oldu. Arkada çalan rahatlatıcı bir müzik, ekranı kaplayan kıpkırmızı sarmaşık güller, hareket ettirdiğimiz asansörün ışığıyla ortaya çıkan duvar maskeleri derken inanılmaz bir sürreal ortamın içinde buluyorsunuz kendinizi. Oyuna verdiğim not sizi şaşırtmasın; *Pavilion* geneline bakınca 6-7'lik bir oyun belki ama aynı zamanda mutlaka görülmesi gereken bir sanat sergisi. Ben gördüm, memnun kaldım, size de tavsiye ederim.



+

- Her bir ekran adeta bir tablo gibi
- Sürrealist yapısı çok hoş
- Öğrenme eğrisi tam kararında
- Müzikler

−

- Sonlara doğru çok kolaylaşıyor
- Oyunun iki kısma ayrılması hoş olmamış
- Süresi çok kısa

7

SON KARAR

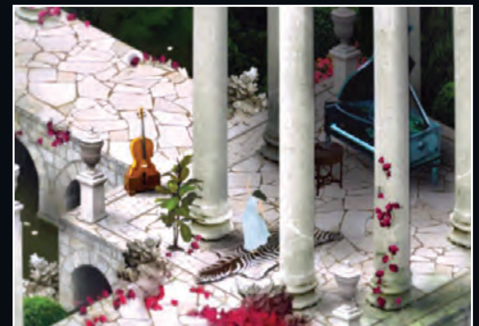
Açıp açıp ekran görüntülerime bakmak istiyorum.

BULMACALAR OYUN İLERLEDİKÇE ZORLAŞMAYA BAŞLIYOR, ORTALARA DOĞRU ZİRVE YAPIYOR AMA NEDENSE OYUNUN SONUNA DOĞRU BİR ANDA KOLAYLAŞIYOR.



Kurt dediğin böyle olur, ham yapar.





TÜR: Yarış YAPIM: Playground Games DAĞITIM: Microsoft Studios DİJİTAL İNDİRME: 260 TL (Xbox Store, Windows 10 Mağaza) YAŞ SINIRI: 3+ DAHASI İÇİN: forzamotorsport.net

FORZA HORIZON 3

Kendimizi direksiyona kelepçeleme vakti

GÖKTUĞ YÜKSEL

Howdy ho!!! Uzun bir aradan sonra yeniden sizlerle birlikte olmaktan mutluyum arkadaşlar, bu sevinci ve gururu bana yaşattığı için de sevgili Ömer kardeşime teşekkür ederim! Nerede kalmıştık? Evet, bir sene önce bir *Forza Motorsport 6* incelemesi patlatmıştım ve oyuna çoğumuz gibi ben de hayran kalmıştım. Apple firmasının "ilk önce yeni seri telefonu çıkartırız, sonraki sene S modelini çıkartırız" olayına benzeyen *Forza* serisi, tabii ki bu sene de *Forza Horizon* ile karşımıza çıktı... *Forza Motorsport* bana sanki profesyonel kariyer, *Horizon* ise "tatilde de çalışıyoruz" izlenimini yaşatıyor. İşte bu festival olayı, açık araziler, değişik değişik araç türleri falan bizi "*Forza* Kalitesi" ile değişik dünyalara götürüyor.

KANGURULAR DİYARI AVUSTRALYA

Bu sene de Avustralya'da buluyoruz kendimizi. Güzel kızlarından tutun, çapkın ve onurlu kangurularına, değişik ikliminden renkli bitki örtüsüne kadar Avustralya hakikaten enteresan bir memleket. Ben gidip görmüş değilim maalesef, ancak dışarıdan ve de oyunlardan öyle gözüküyor! Tabii her zaman (*Forza Horizon* serisinde her zaman) olduğu gibi bu oyunda da kapak arabasıyla oyuna başlıyoruz, çünkü arabayı ilk önce festival alanına götürmemiz ve de "havaya girmemiz" lazım. Oyundaki en uyduruk arabayla havaya girilmez, dolayısıyla gerçek hayatta ulaşılması neredeyse imkânsız olan bir Lamborghini Centenario ile olaya dalıyoruz. Avustralya'ya da zaten uçakla iniyoruz... Para bol napalım? Uçağa da mı binmeyelim? Tabii önceki oyunlarda olduğu gibi bizi gaza getiren, yol gösteren, elimizden tutan, boynumuza sarılan, sırtımızı kaşıyan (yok lan o kadar da değil) arkadaşlar var. İşte hemen gruba kendimizi dâhil edip, hem Avustralya'ya hem de etrafımıza, ambiyansa ısınıp oyuna dalıyoruz arkadaşlar.

Lamborghini ile birazcık yarıştıktan sonra birden kendimizi hayvani bir aracın içinde buluyoruz, sürüş mekaniği aniden değişiveriyor tabii. Sağdan soldan hoplaya zıplaya gitmeye başlıyoruz, velhasılında festival alanına geliyor ve ilk yarışımıza katılıyoruz. Burada önceden sadece sesini duyduğumuz tiplerle de şahsen tanışma şansını elde ediyoruz. Yalnız oradaki Keira hanım kızımızın toprak üzerinde topuklu ayakkabı ile yürümesi biraz üzdü beni. Yürünmez bacım.

Hatırlarsanız ikinci *Forza Horizon* oyununda jetlerle yarışmak gibi enteresan bir olay vardı. 6 silindirli motoru olan bir arabayla, jet motorlu bir uçağı yarıştırmak kimin fikriydi bilemeyeceğim ama eğlenceli bir şeydi ya sonuçta. Bu oyunda da yine helikopterlerle, trenlerle, jetlerle falan yarışıyoruz. Daha doğrusu helikopterin taşıdığı araçlarla (enteresan bir olay)... İlk yarışımız bu şekilde tamamlanıyor, sonrasında da işte zaten konsepte alışma olayına giriyoruz.

ARAÇ LİSTESİ

Kendi aracımız olarak bize oyun başlangıcında dört seçenek sunuyorlar, BMW M4, Nissan





Beeğmeeğveeğ candır hoca. Bir de plakayı çakarsam yoktur benden güzeli!



Silvia, Ford Shelby GT350R ve de HSV (Holden) diye saçma sapan bir araç. Bu sonuncuyu da zaten oyun Avustralya'da geçiyor diye koymuşlar sanırım. Neyse, ben BMW ve Shelby arasında seçim yapmakta bayağı bir zorlandım ama zaten bu ilk arabamızı sadece 3 yarış sonra falan değiştiriyoruz. Çünkü 3 yarış yaptıktan sonra festivale gidiyoruz ve bir adet araba (SUV) armağan ediliyor bize. Tabii sonrasında da işte oyun boyunca değişik değişik arabaları alıp, modifiye edebiliyoruz, boyayabiliyoruz, üzerine resim çizebiliyoruz falan filan. Oyunda 350'den fazla araba var arkadaşlar, yani kesinlikle sıkılacağınızı falan düşünmüyorum.

KAFANA GÖRE DOLAŞ HOCA

Forza Horizon 3, önceki oyunlarında olduğu gibi açık dünya modunda, istediğimiz her yere gidebildiğimiz, sağda solda gizli bir sürü şey bulabildiğimiz, ölmeden evvel yapmak istediğimiz şeyler yapabildiğimiz, etrafı keşfederken saatler harcayabildiğimiz bir oyun. Tabii bunun avantajları da var, dezavantajları da... Mesela festival (ve de yarışlar) bizi beklerken, festivale doğru aldığımız yolda sağda solda dikkat dağıtıp "aa bu neymiş", "aaa şu neymiş" diye takılınca esas yapmak istediğimiz şeyden sapıyoruz biraz. Ankara'da eskiden Maltepe Pazarı diye bir yer vardı, orada da böyle lüzumlu lüzumsuz elli bin çeşit şey satarlardı, oraya dalınca direktman 1 saatim giderdi bakınmaktan... Aynı ona benziyor bu açık dünya yarış oyunları. Amerika'da da aynı etkiyi Wal-Mart yapıyor hem bana, hem de milyonlara...

HER PLATFORMDA OYNAYIN ULAN

Forza Horizon 3, aynı zamanda güzel firma Microsoft'un son zamanlarda bizlere çektiği en büyük kıyaklardan birinden de faydalanmamızı sağlıyor. Nedir bu kıyak? "Play Anywhere" olayı. Yani oyunun dijital versiyonunu satın alırsanız, oyunu hem PC'nizde hem de eğer var ise Xbox One'ınızda oynayabiliyorsunuz. Bence muhteşem bir olay bu arkadaşlar. Çünkü yeri geliyor insan dev TV başında rahat koltuğa yayılıp oyun oynamak istiyor, yeri geliyor 4K çözünürlükte, sandalye başında PC'de oynamak istiyor... Play Anywhere sayesinde oyunu bir kere satın alıp, değişik platformlarda oynama şansına erişiyoruz. Tabii ki kariyerinize falan da devamlı kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. PlayStation'da da Cross-Play diye bir şey var bildiğiniz üzere, ama sonuçta Play Anywhere'i önemli kılan, araya PC olayını sokması.

PC'DE 4K FORZA!!!

Evet, bir önceki paragrafla da alakalı olarak, bu oyunun PC'deki ilk "full" *Forza* oyunu olduğunu sürprizini de vermek isterim. Tabii ki sürprizi ben vermiyorum, onlar yaptı, ama ben aracıyım işte. Elalem yapıyor, biz haberini geçiyoruz. Adamlar birkaç ay önce *Forza Motorsport APEX* ile milletin nabzını (ve bilgisayarlarının kalitesini) ölçmüşlerdi. Ben de oyunu çıkar çıkmaz alıp (pardon oyun bedava), indirip PC'de 4K *Forza* keyfi yaşamıştım. Sonuç olarak bu benim dediğim ilk 4K yarış oyunu değil, *Project Cars*'ı zaten 4K çözünürlükte oynamaktaydım ancak şunu söyleyebilirim ki *Forza* serisi de 4K'de muhteşem oluyor arkadaşlar. Açıkçası zaten insan 4K oyun oynadıktan sonra bir daha 1080P'ye falan dönesi gelmiyor.

GRAFİKLER

Tabii artık bu noktadan sonra oyunun grafiklerinden falan da bahsedecek halim yok. Görünen köy kılavuz istemezmiş. Şimdiye kadar çıkan bütün *Forza* oyunları zaten zamanına göre şaheser gra-

PC PERFORMANSI

Göktuğ oyunu öve öve bitirememiş ve hatta az bile övmüş bana kalırsa. O nasıl muhteşem bir oyun dünyasıdır... Sahiller, şehirler, çöller, ormanlar... Hem çeşitlilik hem görsel kalite on numara. Sürüş mekanikleri desen zaten Forza'dan bahsediyoruz. Bu Horizon serisinin ucundan kıyısından gerçekçi gibi de olan arcade hissi muazzam. Araç farklılıkları da müthiş, her aracın kendine has hissi var cidden. 350 küsür araçta bunu nasıl başarmışlar hayret. Bir de oyun bitmiyor! Onlarca saat oldu hâlâ harita nokta nokta bir şeylerle dolu. Ömür geçer resmen Horizon 3'le. Arcade yarış oyunu istiyorsanız daha iyi bir seçenek yok! Çok net!

Yalnız oyun çıkmadan önce de çok gazdım, Göktuğ da çok güzel gaz veriyor ama Horizon 3'ü PC'de oynamak için alacaksanız sistem gereksinimlerine aman dikkat edin. Ben mesela Dirt Rally gibi aşmış grafiklere sahip bir oyunu en üst grafiklerle oynayabildiğim "fena değil işte" seviyesindeki makinemle Horizon 3'ü en düşük ayarlarda bile oynayamadım. Yani tabii ki Horizon 3 gibi bir açık dünyayla Dirt Rally gibi koridor yarışı bir değil ama birini maksimumda oynuyorum, birini minimumda oynayamıyorum yahu! Pek de iyi bir optimizasyona sahip değil yani maalesef Horizon 3, çok sağlam makine istiyor. Oyunun Türkiye'de PC oyunları seviyesinin üzerinde bir fiyatı olduğu da düşünülürse biraz cebinizin de gönlünüz kadar zengin olması şart Horizon 3 oynayabilmek için. **–Ömer**



OYUNDA 350'DEN FAZLA ARAÇ VAR. SIKILMAK İÇİN PEK ŞANSINIZ OLACAĞINI DÜŞÜNMÜYORUM.

fiklere sahipti, bu oyunda da değişen bir şey yok sonuçta. Arabaların modellemelerinden tutun, iç detaylarına, yarış esnasında etrafta takılan tiplerden, Avustralya'nın bitki örtüsüne, su/deniz efektlerinden, yağmur efektlerine kadar her şey muhteşem olmuş! Hatta çok dikkat ettim, yarış esnasında bile etraftaki tipler kendilerince takılıyorlar ya, yani copy/paste yapmamışlar. Kendi kendine dans edenler, sohbet edenler falan... Her tür şey en ince detayına kadar düşünülmüş! Tabii ki gündüz-gece olayını da unutmamak lazım ambiyans değişimi falan süper olmuş. *Driveclub*'da da süper bu, onu da hatırlatmadan edemedim.

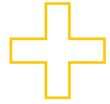
SESLER

Ses efektleri ve seslendirmelerin de grafiklerden geri kaldığını söyleyemeyeceğim. Oyunda arkadaş olduğumuz, bize yardım eden, yol gösteren, ev taşınacağı vakit "gel de yardım et la" desek "olm işim var o gün yengem çağırdı" falan gibi saçma sapan bahaneler yaratmayacak panpalarımızın seslendirmeleri çok iyi bir kere. Bunun yanı sıra eğer Kinect'iniz varsa, kişisel asistanınız Anna'yı da yine konuşarak kontrol edebiliyorsunuz. "Anna, bana takipçi lazım", "Anna şu şekil yarış istiyorum" falan diyerekten. "Anna, anna artık sevdiğimi" dedim, beni annamadı ama, ben de ona yanarım. Neyse, ses efektleri de tabii ki harikulade. Her değişik kamera açısından alakalı motor sesleri ile yarışıyoruz tabii ki. Aynı zamanda su efektleri, doğa sesleri falan da müthiş, oyunun neredeyse her noktasında bu incecik işlenmişliği de buram buram hissediyorsunuz.

SONUÇ OLARAK

Sonuç olarak ben *Forza Motorsport* ve *Forza Horizon* serilerini Ninja Kaplumbağalardan Leonardo ve Michaelangelo'ya benzetiyorum arkadaşlar. *Motorsport*, kendi alanında tam bir lider, işini en iyi yapan oyun, *Gran Turismo*'yu tarihin tozlu sayfalarına gömeli yıllar oluyor. Her şeyi büyük bir ciddiyet, profesyonellik ve detayla yapıyor... *Horizon* ise Michaelangelo. Onun da aslında Leonardo'dan pek bir eksiği yok, ancak araya "eğlence" faktörünü de katıyor gazlı olarak. "Hadi beyler partiye" modunda, aynı kaliteyi, sanki mesai bitişinde dışarıda eğlenmeye giden devlet memurları tadında bize veriyor. Bu arada Leonardo devlet memuru mu oluyor emin değilim. Ben ne diyorum şu anda onu da bilmiyorum, Mustafa Sandal'ın "Bize Gidelim Beyler" şarkısındaki heyecanını, Michaelangelo'nun Pizza yeme sevinciyle harmanlayan bir oyun *Forza Horizon 3*. Ha bu arada peki *Gran Turismo* ne oluyor? *Gran Turismo* Casey Jones oluyor arkadaşlar. Yani uzun zaman etrafta görünmüyor, ayda yılda bir saman alevi gibi ortaya çıkıyor, popüler oluyor, sonra balon gibi havası sönüyor. Evet, maalesef öyle... Neyse, *Forza* artık PC'de de satılmaya başladığı için, Xbox One'ınız olmasa bile bu mükemmel oyunu oynamaya başlayabilirsiniz, hatta başlamışsınızdır bile. Ben de kendi YouTube kanalım OyunPros.com'da *Forza Horizon 3*'ü Thrustmaster ekipmanı ile oynuyorum, meraklılarınızı beklerim.

Şimdilik benden bu kadar arkadaşlar. Oyun hakkında söyleyebileceğim tek bir şey var: Alın. Ve hoşçakalın...



- Klasik Forza kalitesi
- Grafikler muhteşem
- İnsanı saran ambiyans
- Sürüş mekanikleri tek kelimeyle harika
- Tonlarca İçerik ve modifiye imkânı



- Yükleme süreleri biraz uzun
- Avatarların kısıtlı olması

9+

SON KARAR

Xbox'ın efsane serisi PC'ye geldi, koskoca Avustralya ve yüzlerce araba sizi bekliyor... Siz neyi bekliyorsunuz?





Şu görmüş olduğunuz, oyun içi screenshot olup...

O **TÜR:** Aksiyon O **YAPIM:** Black Forest Games O **DAĞITIM:** Black Forest Games O **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (31 TL), Playstore (58 TL)
O **YAŞ SINIRI:** 12+ O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-rs

ROGUE STORMERS

Silahım, bombam ve jet-pack'im; işte benim pis şehrim!

VOLKAN TURAN

Eminim ki bu sayfalarda veya sosyal medyada günümüz oyunların artık "zor" olmadığından yakınan insanlar görüyorsunuzdur. *Dark Souls* ve türevindeki oyunlar neyse ki var ama yine de "yetersiz bunlar" diye ağlayanlar görmek mümkün. Aslında ben de bu kümedeyim diyebilirim ama bunun nedenini hiç düşündünüz mü? Vaktiyle oyunlar zordu çünkü insanları oyunun başında tutmak zorundaydı yapımcılar. Bu ev oyunları için de, arcade salonları için de geçerliydi. Online yok, DLC yok; haliyle yapımcılar oyunlarını "ezbere" dayalı tasarlardı. Arcade salonlar böyle böyle jeton tükettirirdi. *Metal Slug*'ı bugün tek jetonla bitiren görsem halen ağzım açık kalır çünkü o zorluğu bilirim. Yani nostalji damarından değil de, eski bir alışkanlıktan ağlarsak ağlarız bu "zor oyunlar" konusunda. Neyse ki bu sayfada *ağlamama* gerek kalmayacak çünkü *Rogue Stormers* tam bizim kafadan oyuncular için yapılmış.

ATIŞ SERBEST ASKER!

İsterseniz "ilerlemeli", isterseniz "run & gun", isterseniz de "*Metal Slug* gibi işte" deyin, aklınızda canlanan tablo aşağı yukarı bellidir bu tür için. *RS* de bunun dışına çıkmamaya çalışan pek taze ama naftalin kokulu; yine de günümüze adapte olmaya çalışan bir run & gun. Jeton atma derdim yok diye sevinmeyin çünkü bu oyunda 1 kere bile ölürseniz o bölüme baştan başlıyorsunuz. Toplamda 7 bölüm olduğunu düşünürsek, bölümlerin gayet uzun olduğunu ve başa dönmenin saç baş yoldurduğunu söylemek yalan olmaz. Evet, oyun sizi bilerek zora alıştırıyor. İstiyor ki her düşmanın neler yaptığını bilin, rutinlerini keşfedin, zayıf noktalarını öğrenin, haritayı nasıl araştıracağınızı keşfedin, gizli yerleri bulun ve en önemlisi korkmamayı bilin. Bunları istemek lafta kolay tabii ama kendileri oyuna bunları size sağlayan özellikleri başarıyla koyabilmiş mi dersek, pek değil derim. Oyunda kuru bir zorluk var. Goblinlerin ele geçirdiği, distopik bir şehir, görsel açıdan güzel gelse de kendinizi oyuna kaptırabilmeniz için gereken seviyede yoğun bir atmosfer sunamıyor. En basiti *Metal Slug* aklınıza gelsin; ilk kurşundan itibaren esirleri kurtarmayı kendinize görev edinir, istilacıları Dünya'dan atmak için her şeyi yapardınız. *RS* ile maalesef organik bir bağ kuramıyorsunuz.

Kurşun sayısı olmadan rahat rahat ateş edebildiğiniz *RS*'de asıl önemli olan canınızın tümüyle bitmemesi.



Ortalık bazen öyle bir karışıyor ki kendinizi yan komşuda çay içerken bulabiliyorsunuz.

Bölümlerin içine gizlenmiş Casino aletleri her defasında sizden para alırken, serüveniniz için de gerekli envanter sağlayabiliyor siz canlı kaldıkça. Bu da şu demek oluyor; para kazanmak için her deliğe girmelisiniz! Her deliğe girmek de bir diğer zorluk çünkü anahtarlar bulmanız lazım. Anahtarlar da, evet doğru tahmin ettiniz, zorlu düşmanların olduğu yerlerde bulunuyor. Aslında kurgu güzel ama yaratıcılıktan uzak tasarlanmışlar. Düşmanlar sizi görünce nedense yerini terk ediyor ve size tuzak kurma şansı veriyor. Eski oyunlardaki gibi rutinlerini bozmasalar eminim daha tatlı bir oyun olurdu *RS*.

ONLINE JETON 2 TL

Oyunun güzel özelliklerinden birisi; 3 offline arkadaşınızla oyunu co-op oynamak mümkün. Tabii önce oyunu bitirip tüm karakterleri (5 tane) açmanız lazım. Birbirinden farklı özelliklere ve envantere sahip bu kahramanlarla ayrıca dilerseniz online co-op da atabilirsiniz. Maalesef oyunu online oynayan birileri bulamadım ama gizli arkadaş çevreleri bulursanız, davetli sistemi de olur. Sanıyorum ki koca koca boss dövüşleri böyle daha kolay ve daha eğlenceli geçebilir ama dostunuz yoksa da pek üzülmeyin, 7 bölüm sizi yine de eğlendirecek. Eski oyunlar gibi zorlar mı, eğlendirir mi diye zor bir soru sorarsanız da, "pek değil" diyerek kaçak oynayabilirim! O günler nasıl ki bir daha geri gelmeyecekse, sanırım o güne ait oyunlar da günümüzde pek kendisini göstermeyecek (bir an *ağlamayacağım* sanmıştınız değil mi?)



Bazen içinde goblinler olan bir Trine oynuyormuş hissine kapılabilirsiniz.



- Günümüze göre zor
- Bölüm ve karakter sayısı
- Müzikler sıkmıyor

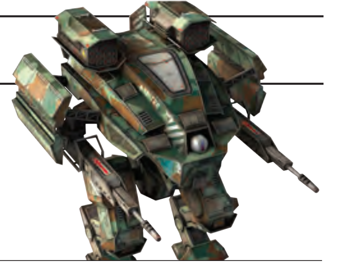
- PC'deki performans sorunları
- Zorluğu biraz kuru bir zorluk
- Online moduna ilgi yok

7

SON KARAR

Gamepad ile oynamak daha rahat, o nedenle konsol tercihiniz olabilir ama görsel abanırım diyen PC'den yürüsün.

O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Extreme Developers O DAĞITIM: WG Labs O DİJİTAL İNDİRME: 27 TL (Steam), 28 TL (Playstore) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-hw



HYBRID WARS

Seslendirmeler olmasa iyi oyun aslında

ONUR KAYA

Oyun basını olarak oynadığımız bütün oyunları, grafiğiydi, hikâyesiydi, şusuydu busuydu diye eleştiriyoruz. Lakin sonuçta yaptığımız, hepsini nicel noktalarda puanlayıp bir ortalama çıkarmak yerine bize sunulan tecrübeye bir bütün olarak bakabilmek. Yeri geldiğinde kasıtlı bir şekilde noksan bırakılan şeylere olumsuz bakmamak. Bu bir yerde, azıcık daha efor sarf edilse kat kat güzelleşecek oyunlara duyulan bir kızgınlığı beraberinde getiriyor ve evet doğru tahmin ettiniz, kızgınım biraz yine.

Şimdi, *Hybrid Wars*, resimlerde de görebileceğiniz üzere izometrik kameraya sahip bir "önüne geleni vur" oyunu. Çatışma mekanikleri fena değil, çevreyle ve senaryoyla da önümüze geleni vurmak dışında bir etkileşimimiz yok zaten. Oyunun satışa sunulduğu fiyat aralığı da göz önünde bulundurulduğunda, zaten çok bir şey bekleyemeyiz ama insan yine de "neden?" diyor tabii...

Fazla mı hızlı gidiyorum? Yavaşladım biraz o zaman. Oyunumuz 2060 yılında geçiyor. Söylenene göre bir çeşit teknolojik devrim dönüyor ortada, biz de tek kişilik ordu olarak önümüze geleni vurmakla görevlendiriliyoruz. Görevlerin hepsi farklı isimler adı altında sunulsa bile aynı; vurmak, vurmak ve daha çok vurmak. Neyse ki oyunun odaklandığı bu tek nokta keyifli. Sıkıntı, çoğunlukla fazla kolay olsa bile, normal zorlukta ne olduğunu anlamadan ölebilmeniz. Bu olduğunda da görevin en başına atılıp aynı boş ara sahneleri en baştan izlemek zorunda bırakılmanız. Geçilemeyen ara sahnelerin ardındaki sırrı yıllardır çözemedim zaten.

"BİRAZ DA SAHİLİ YIKALIM..."

Oyuna dönersek; halihazırda kullanabileceğimiz 3 karakterimiz var. Her karakterin kendine has bir ana silahı, bir ikincil silahı, bir de mech çağırma becerisi bulunuyor ki bu son bahsettiğim Titanfall'daki milletin kafasına Titan düşürme özelliğinden hallice. Kamera o kadar yakın, grafikler de o kadar güzel olmadığından burada kalkan tozdan keyif alma lüksümüz yok ne yazık ki. Bir olumsuzluk olarak, farklı karakterlerle oynamak oyunun aşırı düz mantığı çerçevesinde harcadığımız zamanın karşılığını veren bir şey değil. Tamam, oyun alt tarafı bir "shooter" ama topu topu 4-5 saat süren bir senaryo modu var. Sadece adı senaryo olan senaryo modunda oyunun görevlere çeşitlilik katmak adına yaptığı tek şey de size farklı araçlar sunmak, ki karakterinize ek olarak her aracın kendi başına seviye atlaması güzel bir şey. Seviye atladıkça araçların ve mechlerin süper silahlarını, cephane kapasitelerini vesaire pek çok şeyi geliştirme imkânımız var, o da hoş bir nokta. Ancak ne yazık ki, mekaniklerdeki bu detaylar tekrar oynanabilirliği artıracak şekilde sunulmamış. Çünkü oyun sonunda bütün özellikleri açmamış olsanız bile umurunuzda olmaz, geri dönüp tekrar seviye kasmazsınız. E araçlar karakterlere göre de pek bir değişim göstermiyor? Kimi görev haritaları da size tek bir oyun süresince farklı amaçlarla tekrar tekrar oynatılıyor zaten. Bölüm sonlarında belirtilen, yaptığımız skorlar da oyun içeriğini yeniden tüketmek için geçerli bir sebep sunmuyor. Bu yüzden sunulan farklı karakterlerin, epey havada kaldığını düşünüyorum ben. Co-op modunda oyun daha da keyifli bir hale geliyor gelmesine ama çıkış tarihinden 20 gün sonra gelen Deathmatch modu, başında uzun saatler geçirebileceğiniz kalibrede değil.

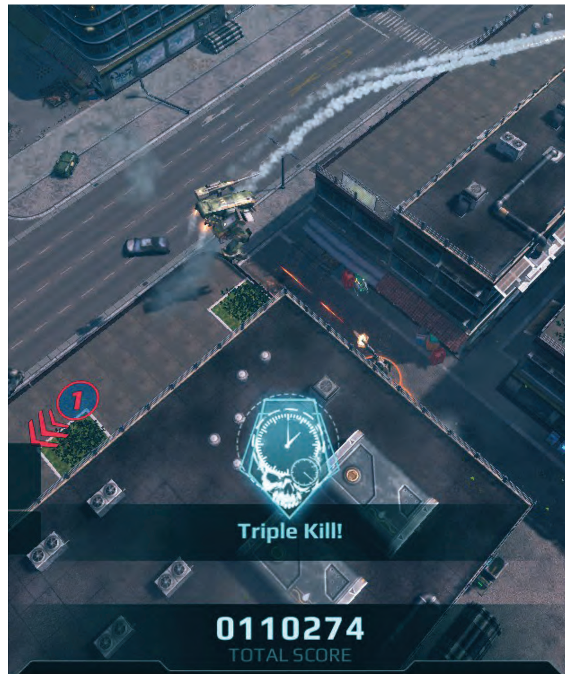
BULUNMAZ HİBRİD KUMAŞI

Çoğunuza batmayacağını düşündüğüm ama kendi adıma birazcık sıkıntılı bulduğum bir nokta da performans. Yani oyunun grafikleri kesinlikle kötü değil, tepeden topçu ateşi falan geldiği anlarda harita güzel dağılıyor, ortalık güzel yıkılıyor ama yani, bu kamera açısında çok ayrıntılı dokular kullanılmadığını düşünürseniz, niye sistem ihtiyaçları bu kadar yüksek ki? Hadi onu geçtim yükleme süreleri niye uzun? Niye kare oranı alakasız bir şekilde düşüyor? Mantıken bu oyunun her sene bilgisayar yenilemeyen ama zaten über gelişmiş oyunlara da merak duymayan kitleyi de kucaklaması kendi hayrına olacakken, *GTA V*'ten yüksek minimum sistem ihtiyaçlarına sahip olması biraz komik açıkçası. Grafik opsiyonlarının bu tip bir oyunda çok çeşitli olmamasını anlarım da, 1080p üzeri çözünürlük desteği bile yok? E abi n'aptınız?

Ha yazı boyunca çok vurmuş olmam sizi yanıltmasın; *Hybrid Wars*, çıktığı fiyat aralığında kötü bir oyun değil. Bu tip oyunları seviyorsanız harcadığınız zamanı keyifli geçirtecek olması kuvvetle muhtemel. Yine de gökten dolu dolu oyun yağdığı şu dönemde, öncelik vermenizi tavsiye edeceğim bir yapım da değil hani, azıcık daha tırmalasalar olabilirdi belki.







Gökten üç meka düşüyor: Biri ilk karakterin kafasına, diğeri şuradaki çirkin arabaya, sonuncu da düşman başına...



- Mekanikleri iyi
- Farklı araçlar ve robotlarla oynamak keyifli



- Anlamsız derecede yüksek sistem gereksinimleri
- Farklı karakterler yeterli çeşitlilik sunamıyor

5+

SON KARAR

Yanlış mevsimde çıkmamış olsa iyi oyun aslında.

ps4 lin mac **win**

TÜR: Gizlilik - Aksiyon **YAPIM:** Lince Works **DAĞITIM:** Lince Works **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 59 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-aragami



Ay ışığı hoş olsa da size hiç yaramıyor. Neyse ki okçularının hepsi miyop.

ARAGAMI

Gölgelerin içindeki kılıç

EREN ERYÜREKLİ

PSX'in altın yıllarında, Feodal Japonya'da ninja rolünü üstlendiğimiz *Tenchu* isminde leziz mi leziz bir gizlilik oyunun vardı. Orada gölgelerin içinde saklanarak sessiz ve derinden ilerleyip bizi gördükleri anda tarumar eden askerlerin defterini dürmeye çalışırdık. İşte *Aragami* o unutulmuş cevherin gerilimli atmosferini, oyun mekaniklerini ve zorlu oynanışını alıp bir üst seviyeye taşıyan bir oyun.

İNTİKAMIN KARANLIK YOLLARI

Yarı fantastik öğelerle zenginleştirilmiş Feodal Japonyamsı bir ortamdayız yine. Zamanında ağır haksızlık edilip katledilmiş bir klanın koruyucusu tarafından "dişe diş, kana kan, intikam intikam!" düsturuyla, çağırılmış gölgelerden oluşma intikamcı bir ninjayı yönetiyoruz. Aragami ismindeki bu arkadaşın yetenekleri pek çok olsa da bir zayıflığı var ki o da ışık. Bu oyunda aydınlık olan her şey sizin düşmanınız. Bir fener, bir lamba veya sizi gördüğü anda tek atan muhafızların ışıkla güçlendirilmiş silahları. Tabii ışığın düşmanınız olduğu bir ortamda gölgeler de en büyük yoldaşınız oluyor. Aragami'nin gölgeler arasında ışınlanmak gibi bir özelliği var (hatta tam olarak *Dishonored*'daki gibi çalışıyor). Bu mekanik kullanışlı kontroller ve nerenin gölge, nerenin aydınlık olduğunu rahatça tayin edebildiğiniz tertemiz bir görsel stil sayesinde gayet iyi çalışıyor.

Oyunun sanat yönetimi cel-shade ve ana hatlarıyla çizilmiş bir dünya ortaya koyduğu için, yolunuzu net olarak belirleyebiliyorsunuz ve sadece bu ışınlanma özelliği sayesinde bile oyunu kan akıtmadan bitirmek mümkün. Etrafta bulduğunuz parşömenler ve hikâyede ilerleme sayesinde açılan yeteneklerinizse hayli yaratıcı. Örneğin gölgeden bir ejder yaratarak rakipleri ham yaptırabilir, tuzaklar ve kunai'lerle uzaktan temizleyebilirsiniz. Oyunda epey geniş bölgeler var ve yeteneklerinizi açtıkça bir sandbox havasına da bürünüyor kendisi. Bu noktada bölümleri nasıl geçeceğinizi tasarlamak ve "kanlı mı olacak, kansız mı?" demek inanın çok zevkli. Başta bahsettiğim *Tenchu* tadını ziyadesiyle aldığım *Aragami*'nin en büyük sorunuysa yapay zekâ. Sizi gördüklerinde alarm çalan muhafızların etrafa dağılıp daha etkin bir arama yapmak yerine koyun gibi tek bir noktaya gitmeleri ve orada onları teker teker boğazlamanız işten bile değil. Gerçi kendileri çok pis tek atarak dengeyi biraz sağlıyorlar ama yine de iq'larının düşük olduğu gerçeği ortada. Diğer bir sıkıntıysa checkpoint sistemi. Çok uzun aralıklarla ve tüm ilerlemenizi kaydetmeden kayıt alan oyun hata da affetmediği için sık şekilde yeniden başlayacaksınız ve o kaydedilmeyen hareketleri bir daha bir daha yapmak bir süre sonra sinir bozucu olacak. Ama bunlar haricinde kendi temponuzu belirleyebildiğiniz gayet akıcı da ilerleyen bir yapım bu. Sıradan diyebileceğim hikâyesine ve müziklerine fazla takılmadığınızda, tekrar oynanabilirliği de hayli yüksek bir oyun olmuş *Aragami*. Co-op özelliği olduğunu da hatırlatalım.

NİNJALIK CİDDİ BİR İŞTİR

Toparlayacak olursak, çok kolayca cesaretinizi kırabilecek, tüm yetenekleri aldığınızda dahi zorluğu ve mücadelesi bitmeyen bir yapıda bu karanlık dostumuz. Hani o yüzden herkese tavsiye edemiyorum bir *Mark of the Ninja* veya *Tenchu* gibi. Ama derseniz ki; "gizlilik oyunları da çok aksiyona bağladı, yok mu şöyle damardan bir şeyler?" Cevabım şu olacaktır; evet arkadaşlar *Aragami* tam da o oyun. Gölgelerin içinden sessizce ilerleyip milleti deştiğiniz (veya deşmediğiniz), uzun süre de gitmesini istediğiniz bir oyun arıyorsanız buyurun onun acımasız dünyasına. Pişman olmazsınız.

+

- Gizlenme mekanikleri
- Yetenekleriniz arttıkça açılan sandbox dünyası
- Bütün oynanışları tatmin edici



- Sinir bozan kayıt noktaları
- Müzikler ve ses efektleri biraz zayıf kalmış
- PC'de zaman zaman yavaşlamalar oluyor

7+

SON KARAR

Zoru sevenlere has saf bir gizlilik oyunu. Mücadeleci, zevkli ve acımasız.



○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Q-Games ○ **DAĞITIM:** Sony ○ **KUTULU FİYATI:** - ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-ttc



Cesur Gri Dünya



THE TOMORROW CHILDREN

Yarınların çalışan çocukları



EGE SAĞIN

60 TL'ye Kurucu Paketi satın alanlar ve onların davet ettiklerine özel erken erişimle açılışını yapan *The Tomorrow Children*, distopik bir gelecekte geçen bir strateji (çıktığında F2P olacak). Sovyetler Birliği'nin yaptığı sayısız deneyden biri ters gidince bildiğimiz anlamda dünya sona ermiştir. Üzerinde neredeyse hiçbir şey olmayan bomboş, beyaz bir küreye dönüşen dünyada, insanoğlunun ortak bilincinden ortaya çıkan "ada"lar, bu adalardan gelen malzemelerle kurulup geliştirilen kasabalar ve yine insanoğlunun ortak korkularından peydahlanan devasa yaratıklar ortaya çıkmıştır. Bilim insanları da "projection clone" adı verilen sanal avatarlar üretip bunların yardımıyla dünyada kalan insan DNA örneklerini toplamayı amaçlamaktadırlar.

Bu üretilen klonların hepsi birbirine tıpatıp benzeyen kız çocukları ve biz de bunlardan biriyiz. Oyunun temel mekaniği; adalara gidip malzeme toplamak ve matruşka bebekleri halinde beliren insan DNA'larını kasabamıza getirmek. Böylece hem kasabayı geliştirebiliyor hem de insanlığı yeniden çoğaltabiliyoruz. Kazma, kürek gibi aletlerle Dali ve Escher tablolarından fırlamış gibi görünen tuhaf şekilli adalardan malzeme topluyoruz ama bu sırada aletleri kendimiz kullanmıyoruz. Bir kere duvara bakıp tuşa bastığımızda karakterimiz kırana kadar kendi kazıyor, bu da doğal olarak oyundaki çalışma hissini baltalıyor. Yanımızda ilk başta sadece 3-4 parça malzeme taşıyabiliyoruz. Malzemeleri böyle parça parça otobüs alanına taşıyıp bırakıyoruz ve otobüs dönerken malzemeler otomatik olarak yükleniyor. Daha sonra başkaları da şehirde bu parçaları alıp depoya koyabiliyor. Peki bunlar yapılınca ne mi oluyor?

Emeklerimizin karşılığında vatandaşlık puanı adı altında tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atladıkça karakterimizi geliştirebiliyoruz. Ayrıca bu puanların belli bir yüzdesi kadar da alışveriş yaparken kullanabileceğimiz kuponlar kazanıyoruz. Ancak maalesef en basit seviyeli aletleri saymazsak aletler çok pahalı ve kullanım limitine ulaştığınızda topladığımız malzemeler çoğu zaman parasını çıkarmaya yetmiyor. Alternatif olarak otobüs durağında bekleyerek başkalarının topladığı malzemeleri kapıp depoya götürebiliyor ve kasabayı savunup savaşarak da kupon kazanabiliyoruz.

Toplanan malzemelerle kasabayı daha güvenli ve üretken kılmak için yeni binalar dikiyoruz. Bu binalar için inşaat izni alabilirsek kurabileceğimiz evler tek tip ve otomatik kuruluyor. Yani ne maden kazarken, ne de inşaat yaparken bir şey yapıyoruz. Oynanış kısmı adalardan depoya malzeme taşımak ve yaratıklarla savaşmakla sınırlı. Üstelik kasaba son seviyeye eriştiğinde orada oyun bitiyor ve cümbür cemaat başka bir kasabaya aynı şeyleri yapmaya gidiyoruz. Daha zor veya farklı bir şey yok. Aynı ve düzgün çalışılınca çok kısa süren kasaba geliştirme işini defalarca yapıyoruz. Endgame yok, değişiklik yok, yeni bir zorluk yok.

BAZI DOMUZLAR DAHA EŞİTTİR

Oyun F2P olduğu için doğal olarak gerçek parayla satın alınan bir oyun içi para birimi var. Freeman Dollars denilen bu paralarla karakterimizin sosyal sınıfını yükseltiyor ve nihayet ev kurup oy verme hakkına, yani kasabaya farklı bonuslar veren valileri seçme hakkına kavuşuyoruz. Bu Freeman Dollar'lar aynı zamanda oyun içinde, özellikle verimli iş yaptığımız zaman o civarda yerlerde 3'er 5'er bulunuyor. Bir lisans için gerekli 500 Freeman Dollar'ı toplamak uzun sürse de bir ayda belli bir seviyeye ulaşılabilir. Öte yandan oy verme sistemi de enteresan. Emek kuponlarımızı vererek daha fazla oy verebiliyoruz ki zaten oyunun yapımcısı oyunu bir "Marksizm parodisi" olarak tanımlıyor.

Sonuç olarak erken erişimdeki şu haliyle sürekli aynı şerleri tekrar tekrar yaptığınız, ilerleme ve değişim göstermeyen, içerik yoksunu bir oyun *The Tomorrow Children*. *No Man's Sky*'ın küçük ölçeklisi olarak düşünebilirsiniz. Umut vadediyor, tam sürümü çıktığında yeni içeriklere vs. bir göz atılabilir ancak şu an için uzak durmanızı tavsiye ederim.

+
- Şirin grafikler ve Sovyet distopya atmosferi

−
- Kendini sürekli tekrar ediyor
- Oynanış fazlasıyla otomatik
- Eşya taşımak dışında bir şey yapsaydık?
- Kasabalar arası geçişlerde oyun çökebiliyor



SON KARAR

Ücretsiz olunca, biraz da yeni içerik gelmişse deneyin, yoksa vaktinize yazık.

O **TÜR:** RYO O **YAPIM:** Larian Studios O **DAĞITIM:** Larian Studios O **DİJİTAL FİYATI:** 75 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** www.divinity.game



DIVINITY ORIGINAL SIN 2

Pardon, erken erişim olduğunuza emin misiniz?

M. İHSAN TATARİ

Bundan sadece birkaç sene evvel zengin diyalog sistemine sahip, izometrik bir RYO bulmak imkânsız gibi bir şeydi resmen. Bugünlerdeyse, Kickstarter sağ olsun, yer gök onlarla dolu: *Shadowrun*, *Wasteland 2*, *Pillars Of Eternity*... Üstelik daha yolda *Tides Of Numenera* ve *Tyranny* gibi yapımlar da var. Öyle ki artık hangisini oynayacağımızı şaşırıyor, hatta bazılarına istediğimiz kadar vakit ayıramıyoruz. Yolunu dört gözle beklediğimiz bu isimlerden biri de hiç kuşkusuz ilk oyununu ayıla bayıla oynadığımız ve şu aralar erken erişimin tozunu attıran *Divinity: Original Sin 2*...

SERBESTLİĞİN DİBİ

Önceki oyunun bittiği yerden bin yıl sonrasını konu alan *D:OS2*, tanrıların öldüğü ve adına Void (Boşluk) denen âlemden gelen yaratıkların diyarları yok etmekle tehdit ettiği bir zaman diliminde geçiyor. Bu kez iki Source Hunter'ı değil, tam aksine ilk oyunda avladığımız Sourcerer'lardan birini yönetiyoruz. Oyun, türdeşlerimiz gibi yakalanıp Fort Joy (Neşe Kalesi; ironiye gel) isimli bir hapishane adasına gönderilmemizle başlıyor. Gel gelelim hem Void'un tekinsiz yaratıkları hem de karanlık geçmişimiz burada da peşimizi bırakmıyor. Böylece başlıyoruz kaçış yollarını aramaya...

Her ne kadar yönettiğimiz kahramanların sayısı tekrardan bire inse de bu sefer çok daha gelişmiş bir karakter yaratma sistemi var karşımızda. Öncelikle artık aynı anda 4 kişi oynayabiliyoruz. İnsan, elf, cüce, kertenkele ve namevt (undead) ırklarından birini seçebiliyor, kendilerine *Dragon Age: Origins*'teki gibi bir köken hikâyesi atayabiliyoruz. Bunun yanı sıra her biri kendi geçmişine sahip 4 hazır kahramanımız da var; örneğin hainlikle suçlanıp kertenkele diyarından kovulan Kızıl Prens, ya da eskiden kadınlarla çocukları öldüren, şimdilerdeyse tövbe etmiş bir eşkıya.

Oyun dünyasındaki karakterlerin bize verdiği tepkiler de buna bağlı olarak değişiyor ve özgün diyalog seçenekleri, hatta görevler açılıyor.

Bu serbestlik oyunun geneline de hâkim. **Herkesi** öldürebiliyorsunuz, görev veren NPC'leri bile. Hâl böyle olunca yanlış bir laf ettiğinizde veya kurtarmanız gereken birinin yardımına yetişemediğinizde bazı görevler yarım kalabiliyor, hatta hiç başlamadan bitebiliyor. Bazen şans eseri bir göreve ortasından başlayabiliyor, bazen de onu çoktan yaptığınızı fark ediyorsunuz. Bu da oyuna inanılmaz bir serbestlik katıyor. Bunun kötü yanları da yok değil tabii; kimi zaman haritada nereye gitmeniz gerektiğini bilmeden dolaştığınız veya bir şeyleri fena hâlde kaçırdığınızı hissettiğiniz anlar geliyor. Ya da rastlantı eseri bitirdiğiniz bir görevde işleri tamamen çokomel ettiğinizi anladığınız da oluyor. Allah'tan her görevi bitirmenin en az 5-6 farklı yolu var da bu tür aksilikler bir can sıkıntısı olmaktan ziyade işe gerçekçilik katıyor.

SADECE KENDİ TÜRÜNE DEĞİL, HER OYUNA ÖRNEK OLACAK YENİLİKLER DE BARINDIRACAK GİBİ D:OS2.

BU NASIL ERKEN ERİŞİM?

D:OS2 henüz alfa aşamasında olmasına ve sadece ilk haritayı gezmenize izin vermesine rağmen şu hâliyle bile inanılmaz dolu ve etkileyici bir oyun. Haritadaki her şeyi keşfetmek ve her görevi bitirmek 20 saatimi aldı diyeyim, siz anlayın. Üstelik yapamadığım ya da mahvettiğim görevlerle bulmacalar da oldu. Oyunun grafikleri ve müzikleri yine çok çok iyi ve ne ilginçtir ki tek bir bug'a bile rastlamadım.

Ama eksikleri yok değil. Mesela ekip arkadaşlarımızın yapay zekâları henüz oluşturulmadığından ne diyeceklerini biz seçiyoruz; o nedenle tek kişilik senaryo sırasında grup içinde bir çatışma olmuyor (4 kişi co-op oynarken öyle değildir tabii). Ek olarak ekip içi diyaloglar, görev sistemi, seslendirmeler ve zanaat gibi şeylerde de bariz eksiklikler var. Yine de alfa hâli bile böylesine başarılıysa tam sürümünün RYO severleri bir kez daha mest edeceğinden gram şüphem yok. Heyecanla beklemeden edemiyor in(h)san.





İlk oyununda olduğu gibi savaş sistemi zorlu, eğlenceli ve tamamen serbest yapılı.



Karakterlerin hikâyeleri de gayet çekici.



- Geliştirilmiş grafikler
- Köken hikâyeleri
- Çevre etkileşimli savaşlar aynen devam
- İnanılmaz bir serbestlik var...



- ...ama o serbestlik bazen bocalatabiliyor

SON KARAR

Şimdiden yılın RYO'su olmaya aday.

O TÜR: Aksiyon / Strateji **O YAPIM:** Stunlock Studios **O DAĞITIM:** Stunlock Studios **O DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **O YAŞ SINIRI:** 12+
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-109-battlerite



BATTLERITE

Yeni arena brawl bağımlılığınız

NURETTİN TAN

İşten eve gelip bilgisayarımı açtığımda her daim yaptığım iki rutin işlem vardır. Önce kediyi klavyeden indirir sonra Battle.net'i ve Steam'i açarım. Steam'e daldığım anda ilk indirimleri kontrol ederim (kredi kartıma acı çektirmek için), sonra yeni gelen oyunları, son olarak da "Pek Yakında" sekmesinde birkaç gün sonra neler çıkıyor diye göz atarım (vitrine düşmeyen güzel oyunları çok defa böyle avladım). İşte öyle güzel bir günün akşamına *Battlerite* ile göz göze geldik ve o an ikimiz de gecenin uzun geçeceğini anlamıştık. Şimdi *Bloodline Champions*'ı bilenler sola, bilmeyenler sağa geçsin. *Battlerite*, *Bloodline Champions*'ı hazırlayan Stunlock Studios'un yeni oyunu. Bilmeyenler için söyleyeyim *Bloodline*, Arena Brawl tarzında bir oyun, iyi mekanikleri olmasına rağmen nedense pek ilgi görmedi. Ama Stunlock Studios pes etmeden kolları sıvamış ve ilk oyunlarında yaptıkları hatalardan da ders alarak, resmen mükemmeliyetin doruklarına *Battlerite* ile çıkmış. *Battlerite* aynı şekilde Arena Brawl tarzında PvP'ye dayalı bir oyun. Firma bence gayet zekice bir kararla oyunun ismini *Bloodline 2* yapmak yerine yeni bir isimle sahneye çıkartmış. Her ne kadar durum böyle olsa da *Battlerite* halen *Bloodline Champions*'ın devamı olarak geçiyor, orası ayrı konu...

Battlerite şu anda erken erişimde olmasına rağmen 200.000 gibi ciddi bir satış rakamı ile Steam'in en çok satanlar listesinde üst sıraya oturdu. Oyuncu yorumlarının 95%'i olumlu. Peki *Battlerite*'ı bu kadar beğenilir kılan nedir? Haydi, hep beraber el ele tutuşarak bu heyecan dolu gizemli maceraya çıkalım (höh).

HER SANİYESİ AKSİYON VE ANİ KARARLAR ALMAYA DAYALI

Battlerite'ın heyecanını anlatmak için popüler bir oyundan örnek verirsem en iyi şekilde açıklama yapmış olurum sanırım. Örnek olarak *League of Legends*'ı ele alalım. *LoL*'de öyle bir an gelir ki artık karşı takımla bir sonraki karşılaşmanızda oyunun kaderini belirleyecek takım savaşına gireceğinizi bilirsiniz. Her şey 15 saniyede olup bitecektir. Kafanızda kime saldıracağınızı, kimi koruyacağınızı ya da karşı takımın hangi şampiyonuna abanarak, bir ton hasar verip ortadan kaldıracağınızın planını yaparsınız. Kaçınılmaz an gelir, heyecan tavan yapar, elinizden gelenin en iyisini yapmaya çalışır ve



Polomo'ya iyi bakın çünkü attığı iyileştirmeler yüzünden ondan nefret edeceksiniz.

KOZMETİK SEKTÖRÜ

Bu tür her oyunda olduğu gibi Battlerite'in de ek geliri kozmetikler üzerinden olacak gibi duruyor. Yazıda da belirttiğim gibi oyun erken erişimden çıktığı anda ücretsiz olacak. Fakat dilerseniz biraz para harcayarak Overwatch mantığıyla aynı şekilde içinden kozmetik eşyalar çıkan sandıklar satın alabileceksiniz. Oyunda kazandığınız altınlarla sandık alabiliyorken, topladığınız Shard'lar ile de dilediğiniz Zafer Pozu'nu ya da favori karakterlerinizin silah kaplamalarını edinebilirsiniz. Günlük görevlerle veya karakterlerinize seviye atlattıkça sandık açma gibi seçenekleriniz de mevcut.



ERKEN ERİŞİMDEKİ BATTLERITE'IN 200 BİN KOPYA SATIP STEAM'DE EN ÜST SIRALARA OTURMASI OYUNUN POTANSİYELİNİ VE NE KADAR BÜYÜK BİR KİTLEYE HİTAP ETTİĞİNİ GÖSTERİYOR.

takım savaşından galip çıkmak için her yolu denersiniz. Stres ve heyecan dolu taş çatlasa 20 saniyelik bir mücadele... İşte *Battlerite,* 2'ye 2 veya 3'e 3 oynanıyor ve savaşları bittiği ana kadar size bu adrenalini sunuyor; ama oynanışı daha zor bir şekilde...

OYUNUN TEMELİ YETENEK ATIŞLARI

Battlerite'ta şans faktörü en az seviyede diyebilirim. Her şey sizin ve yanınızdaki takım arkadaşınızın iyi organize olmanıza ve karşı takıma olabildiğince hasar vermenize dayalı (aynı zamanda hasar verirken hasar almaktan da kaçınmalısınız). Karşı takıma hasar verebilmekse oyunun temelini oluşturan yetenek atışlarını tutturmanıza bakıyor. Sadece saldırı yetenekleri için değil, iyileştirme büyüleri yapan karakterlerin de çoğu bu mekanikle çalışıyor. Örneğin Sirius ile çember şeklinde dar bir alana iyileştirme büyünüzü atıyorsunuz, eğer arkadaşınız hareketliyse bunu tutturması zor oluyor; bir de üstüne büyünün gecikmeli atış süresini eklerseniz... Gerçekten zor ve beceri isteyen bir oyun. Başka bir örnek vermem gerekirse Rook ile düşmanın üzerine hücum mu edeceksiniz? Başka bir oyunda olsa yeteneğinizi seçer, düşmanı işaretler ve işi oluruna bırakırsınız. *Battlerite*'ta Rook'un hücum edeceği noktayı tutturmaya çalışmalısınız, ıskalarsanız duvara toslarsınız. Kısacası *Battlerite*'ın kendi doğal yetenek mekanikleri *League of Legends*'ın Smartcast'i ile aynı.

REAL HP – RECOVERY HP FARKI

Oyunun en ilginç noktalarından biriyse "can" doldurma ve eksilme düzenlemesi. Recovery HP; büyü ya da haritadaki orb'lar sayesinde dolabilecek en fazla canınız. Real HP ise canınızın en fazla ulaşabileceği nokta. Örneklersem daha kolay olacak; diyelim ki 200 canınız var. Oyunun can mekaniğine göre 40 hasar alırsanız canınız 160'a iner ve bir healer bunu 200'e kadar geri yükseltebilir. Ama 41 hasar aldığınız anda Real HP'niz artık 199'a düşer. Yani 40'ın katmanlarında aldığınız hasara göre asıl canınız giderek azalıyor. 81 hasar alırsanız (n'aptın abi az dikkatli oyna!) Real HP'niz 119'a yani bir iyileştiricinin sizin canınızı en fazla doldurabileceği noktaya düşmüş olur. Bundan sakınmak için çok ağır hasar almaktan kaçınmalısınız. Misal takım arkadaşınız ortalarda yokken ya da gerideyken asla iki düşmanın arasına dalmamalısınız. Çünkü aldığınız yüksek hasar asıl canınızı düşürecek. Can kuralının bu şekilde işlemesinin en büyük nedeni maçların iki dakika sürmesi. Bu sistem oyuncuyu çok daha dikkatli olmaya itiyor.

ORB'LAR VE RUNE'LER NE İŞE YARAR?

Hiçbir şifacı sizin Real HP'nizi arttıramaz. Bunun için haritaya serpiştirilmiş olan orb'lara ve haritanın tam ortasındaki Rune'a bel bağlamanız gerekli. Sarı renkli orb'lar ultimate yeteneğinizi arttırmak için enerji takviyesi yapar. Yeşil orb'lar ise size +6 HP, +6 Recovery HP ve +8 Energy verir. Yani Real HP'niz 119 ise bu artık 125'e çıkar ve dolayısıyla doldurulabilecek en fazla canınız 125 olmuş olur. Haritanın ortasındaki Rune ise daha kritik bir öneme sahip, Rune'ü yok eden son vuruşu yapan takım zulayı patlatır. Ne kadar hasar verdiğiniz önemli değildir. Kırıldığında +10 HP, 10 Recovery HP ve +25 Energy verir. Eğer takımda son sağ kalan kişi sizseniz; +25 HP, +25 Recovery HP ve +50 Energy kazanırsınız. Yani oyun tek başınıza maçı çevirebilmeniz için sizi cesaretlendiriyor diyebilirim ve evet, tek başınıza maç çevirmek mümkün.

Bir de Death Orb denilen bir olay var ve bu da oyunun kaderini değiştiren durumlardan birisi. Diyelim ki 2vs2 oynuyorsunuz. Arkadaşınız tam enerjiyle daha ultimate'ini kullanamadan parça pinçik edildi. Dostunuz öldüğü noktaya "death orb" denilen küreyi bırakıyor. Bu küreyi aldığınızda ölen arkadaşınız size ne kadar enerji bıraktıysa siz de o kadar enerjiyle doluyorsunuz. Örnek; bu küreyi almadan evvel ultimate'inizi doldurdunuz ve harcadınız. Sonra "death orb"u aldığınız anda ultimate'iniz tekrar doluyor (arkadaşınızın ölmeden evvel ultimate'ini kullanmadığını ve enerjisini doldurmuş olduğunu varsayıyorum). Kısacası gördüğünüz gibi tek kişi kalmak kazanma şansınızı düşürse bile Battlerite'ın oyun sistemi eğer iyi oynuyorsanız size kazanma şansı veriyor.

Battlerite şu an Steam'de erken erişimde ve 31 Lira ama oyun erken erişimden çıktığı anda ücretsiz olacak. Eğer ilginizi çekiyorsa ve harcayacak 31 liranız varsa hiç düşünmeden bunu *Battlerite*'a gömebilirsiniz çünkü oyun ödediğiniz paradan fazlasını size sunuyor. Yazıyı yazdığım gün itibariyle *Battlerite*'a iki yeni karakter geldiğini de belirtmem lazım ama bugün günlerden *Civilization VI*! Kahve ve sabaha kadar mor gözlerle medeniyet kuracağım! Bu arada Emre'ye bakmayın siz, Lethal Weapon çok güzel dizi, izleyin, izletin. Uzun zamandır bu kadar eğlenceli dizi izlemiyordum (yalan, Evil Dead'de de çok gülüyorum).

SIKIŞIKLIK

Her maç hazırlık süresi hariç iki dakika sürüyor. Bu süre zarfında halen galip gelen bir taraf yoksa oyun sonucu kesinleştirmek için maçı zorlaştırıyor ve savaştığınız haritayı daraltmaya başlıyor. Harita tam ortasındaki ufak daire kadar küçülüyor. Genelde teke tek kaldığınız bu anda çok daha dikkatli oynamanız gerekirken adrenalin de tavan yapıyor. Eğer haritanın kararan bölümünde birkaç saniye kalırsanız otomatikman ölüyorsunuz. Dolayısıyla rakibi o noktaya fırlatmaya çalışmak da uygulanabilir fakat bu tehlikeli taktiklerden biri.



- Skillshot'a dayalı olması
- Hiç yavaşlamayan dinamik savaşlar
- Grafikler, müzikler ve efektler

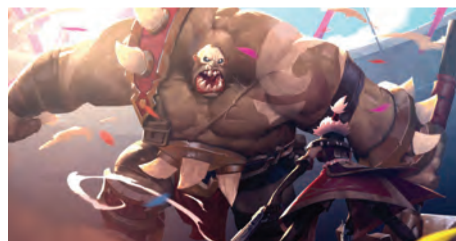
- Cooldown sayacı çok zor fark ediliyor

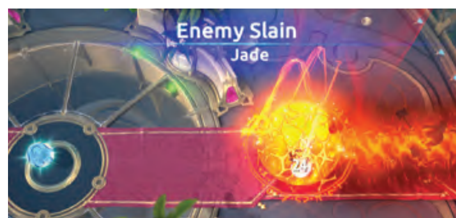
SON KARAR

Bu türde daha fazla ne kadar oyun çıkabilir, çıksa bile tutma şansı nedir laflarımızı ağzımıza geri sokan bir yapım. Bu oyun çok tutacak, demişti dersiniz.



Yakarım bu Arena'yı yakarım!





Battlerite'in renk paleti ve grafikleri çok iyi dizayn edilmiş. Büyü efektleri de bir o kadar başarılı.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Croteam VR **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-ssvr



Ne kadar büyüklerse onları düşerken izlemek de o kadar keyifli oluyor.

SERIOUS SAM VR THE LAST HOPE

Bu sefer olmadı Sam

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklik henüz yeni bir teknoloji ve Sony'nin birkaç oyunu dışında AAA ayarında üst seviye bir iş henüz göremedik. *Serious Sam*'in ve dolayısıyla Croteam'in beni heyecanlandırmasının önemli nedenlerinden biri buydu aslında. Croteam gibi kendi oyun motorlarına sahip, işin eğlence kısmı kadar teknik yönüne de hâkim ciddi bir ekibin neler yapabileceğini görmeyi her şeyden çok istiyordum. 3-4 kişinin yaptığı Unity ve Unreal Engine tabanlı sıra dışı fikirler üzerine giden oyunlar iyi hoş ama insan bir noktadan sonra daha fazlasını istiyor.

Serious Sam VR, bir alan savunma oyunu. Yani Sam kendisine verilen alanda kalarak üzerine gelen canavar dalgalarının üstesinden gelmeye çalışıyor olacak. Oyunu oynaması son derece basit ve bu iyi bir şey sayılır. Yaratıkların attıkları çoğu menzilli saldırıyı havada vurabiliyorsunuz, vuramadıklarınızdan da kaçmak mümkün. Serious Engine'ın VR performansı da takdiri hak ediyor. Yaratıkların ekrana dolduğu, her yerin patladığı anlarda bile gözle görülür bir yavaşlama veya takılmaya denk gelemedim.

Yapımcı ekibin VR'ın kusurlarını görmezden gelmesi çok hoşuma gitmedi ama. VR kullanmak dünyaya uzağı net göremeyen birinin gözünden bakmaya benziyor. Hedefiniz sizden uzaklaştıkça detayları görmek zorlaşıyor. Dolayısıyla uzaktan ateş eden düşmanların ne yaptığını anlamaya ve onları vurmaya çalışmak zor ve rahatsız edici. Vive kolu her ne kadar aşırı hassas olsa da bütün aksiyonun ortasında durup nişan almaya çalışmak oyunun yapısına hayli aykırı olmuş. Erken erişimin bir diğer sonucu olarak oyun çok dengeli değil ayrıca (en azından şimdilik). Hemen 3. bölümde istediğiniz bütün silahları açabiliyor ve zorlanmadan ölüm saçabiliyorsunuz. *Serious Sam VR*'ın tamamlandığında bu denge olayının üstesinden gelmesi ve daha iyi bir gelişme eğrisi tutturması gerek.

Serious Sam VR kötü bir deneyim değil ancak o az önce bahsettiğim küçük ekiplerin oyunlarına kıyasla ciddi bir artı da sunamıyor. *Space Pirate Trainer* olsun, *Brookehaven Experiment* olsun çok çok daha tatmin edici ve doyurucu deneyimler sunarken, yüksek fiyatı sebebiyle *Serious Sam*'i en azından şimdilik es geçebilirsiniz.







- Bolca silah var
- Hasar tepkileri iyi



- Sıradan
- Benzer oyunlara kıyasla fiyatı yüksek



SON KARAR

Sanal gerçekliği birilerine göstermek için kullanabilirsiniz ama saatlerinizi harcamayacaksınız.

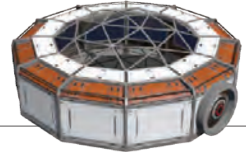


TÜR: Hayatta Kalma **YAPIM:** Fenix Fire Entertainment **DAĞITIM:** Reverb Triple XP
DİJİTAL İNDİRME: 39 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-osiris



Evim evim güzel evim. Gezegende tek başıma olmasam daha iyi olurdu ama manzarası iyi...

OSIRIS NEW DAWN



İçinizdeki Matt Damon'u ortaya çıkarın

NURETTİN TAN

Sen de benim gibi *No Man's Sky* Kırık Kalpler Kulübü'nden misin? Gel kardeşim, sarılıp beraber ağlayalım. Bütün bilim-kurgu hayatta kalma sevdamızı tatmin edeceğini düşündüğümüz oyun bizi yarı yolda bırakıp gitti. Tam bu tür oyunlara "nalet" gitsin derken *Osiris: New Dawn* diye bir oyun cüzdan ve kredi kartı düşmanı Steam'de belirdi. Zaten "bilim-kurgu yumuşak karnım, zaafım var, uzak durmalıyım" diye kendimi telkin etmeye çalışırken bir baktım oyunu satın almışım bile (nasıl oldu ben de anlamadım)!

Hayatta kalma oyunları bir dönem bayağı popülerdi, özellikle dünyanın sonu temalı olan *Day Z* ve *Rust* revaçtaydı. *Rust* gibi mega potansiyeli olan bir oyunu yapımcılar nasıl oldu da bu hale çevirdi halen anlamasam da (gerçekten büyük başarı) oynadığım dönem müthiş zevk almıştım. *Osiris: New Dawn*'ı da *Rust* gibi düşünün ama arada tek bir fark var; bu sefer uzayda, yabancı bir gezegendesiniz. Temel özellikleri Mars'a benzeyen bu gezegende Matt Damon'cılık oynayacaksınız. Oyun özellikle The Martian'ın filminden çok etkilenmiş (izlemediyseniz ya da okumadıysanız tavsiye ederim). Başlar başlamaz çatlaktan sızıntı yapan başlığınızı selobant ile yapıştırmanız, yemek için cebinizde patatesler bulunması, kurduğunuz binaların ve alet edevatların neredeyse tıpatıp film ile aynı olması... The Martian iyi bir yapımdı, oyunun görsellik konusunda ondan ilham alması kötü bir durum değil.

MASUM KOLONİSTİN YABANCI GEZEGENDEKİ RUTİN GÜNÜ

Bütün hayatta kalma oyunlarında ne yapıyorsanız *Osiris: New Dawn*'da da onu yapıyorsunuz. Etrafta gezecek, materyal toplayacak, bina ve alet üreteceksiniz. Fakat sorun şu ki; çoklu oyuncu sunucularına girdiğiniz anda (evet tek başına oynama seçeneği de var) en basit alet/edevatınızı yapmak için gerekli olan plutonium'u bulmak adına gezegende dolaşmaktan Mecnun oluyorsunuz. Halbuki bunun basit bir çözümü var; oyuncunun başladığı noktanın yakınlarına ufak bir plutonium rezervi koyun, olsun bitsin. Ayrıca oyuna başladığımda canımı sıkan diğer bir konu üs kurma (üs dediğim de ufak bir çadır) sorunu oldu. Oyun beni hep başka bir oyuncunun bölgesinde başlattı ve kurallar gereği bir yere yerleşmek için diğer oyuncuların bölgesinden çıkmanız gerekli. Yalnız o bölgeler hiç ufak değil, oradan ayrılmak için bir hayli yürümeniz gerekiyor. Tam şimdi çıktım, şuraya çadırımı kurup kakamla patates yetiştirebileceğim, pembe pencereli bir gecekondu kurayım diyorum, bu sefer de oyun "arazi çok engebeli buraya bi' halt kuraman" diyor. Etrafta minnacık çadır için düz arazi ararken (aynı zamanda minerallere de yakın bir bölge olsun istiyor insan) bir bakıyorum gece oluyor, iki metre önümü ışık yardımıyla zor görüyorum. Sonra ensemde bir hırlama duyuyorum, arkamı döndüğümde dört ayak üstünde yürüyen, popo kısmından akrep kuyruğuna benzer bir uzuvla bana saldıran yaratığın akşam yemeği oluyorum. Üs kurmak için diğer oyuncuların arazisinden çıkma gereksinimi mantıklı çünkü *Rust*'ı hatırlarsanız saatlerce mineral toplayarak yaptığınız evin kapısının önü, sabah kalkıp tekrar oyuna girdiğinizde başka troll oyuncular tarafından duvarla kapatılmış oluyordu, sonra da içeride açlıktan ölüyordunuz.

Gezegendeki bütün yaratıkların agresif olması da ayrı bir konu. Hiç mi evcilleştirilecek ya da etinden sütünden faydalanabileceğim uzaylı ineği koymazsınız arkadaş? Ufağından, devasa boyutlusuna kadar göreceğiniz her yaşam formu sizi öldürmeye yemin etmiş şekilde üstünüze saldırıyor. Belki ben beslemek istiyorum?

PARA ÖDEMEYE DEĞER Mİ?

Durun şimdi büyük ve klasik bir laf edeceğim: "*Osiris: New Dawn* potansiyeli olan bir oyun". Eheheh... Dur yahu dergiyi hemen bırakıp gitme, bu sefer gerçekten öyle olduğunu düşünüyorum. Yapımcılar eğer *Rust*'ın yapımcıları gibi oyunun içine etmezlerse düzeltilerek geliştirilebilecek çok yönü var. Nihayetinde daha erken erişimde ama bana şu haliyle *No Man's Sky*'dan daha eğlenceli vakit geçirttı. *Osiris: New Dawn*'ın ismini bir kenara yazın ve tam sürümü çıkınca Twitch falan izleyip, kararı siz verin derim.



- Güzel gezegen atmosferi yakalamışlar
- Yaratıklar korkunçlu (özellikle gece çıkanlar)
- Oyun babında orijinal konsept



- Materyaller çok saçma uzaklıklarda çıkıyor
- Diğer oyuncuların üslerine yakın başlatması
- Çoklu oyuncu modunda oyuncularla iletişim & etkileşim yetersiz

SON KARAR

Eğer erken erişim oyunlara para verip destek çıkma huyunuz yoksa heeeç elinizi cebinize atmayın. Ama potansiyeli var (tamam sustum).

TÜR: Bulmaca / Macera **YAPIM:** Knuist & Perzik **DAĞITIM:** SOEDESCO Publishing
DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** wuppogame.com



WUPPO

Bağımsız pofudukluğumuz engellenemez!

HAZAL ÇAMUR

Nostalji damarınıza bir dürtmeden öte bir tekme gibi *Wuppo*. Hollandalıların sanki oyun dünyasının tek tipleşmesine yaptığı bir nanik. Çünkü *Wuppo*, Atari kültüründen tutun da PC dünyasına kadarki yolculukta, 2 boyutlu oyunların yaptığı onca güzel şeyi tek potada eritebilmiş bir yapım. Ve çizimleri ustalara saygı kuşağı tadında, öncüllerinin dönemine ait çapraşık çizgilerle bezenmiş.

Wuppo, halıya dökülen yemeğe karşı yükselen anne gazabının nerelere varabileceğinin bir kanıtı. Ama burada bir anne yok; burada aynasızlar var *(Lanet olsun Johnny!)*.

Adeta yürüyen bir marshmallow olan Wuppo'nun kovuluşuyla başlıyor oyun. O bir 'wum' ve kendi gibi olanların yaşadığı Wumhouse adlı yerde bir oda sahibi. Fakat Wuppo öyle tombik ki oturduğu koltuk altında görünmüyor. Neyse efendim, canının dondurma çekmesi ve telefonla sipariş vermesi üzerine Wuppo'nun dondurmayla her defasında ortalığı batırdığını öğreniyor ve uyarılıyoruz: Bu defa da öyle yaparsa o koca poposuna tekmeyi yiyecek. Kalkıp gidiyoruz aşağı katlara. Dondurmayı alıyoruz, fakat bir sorun var. Dönerken zıplamak zorundayız ve zıpladığımız her an dondurma yere saçılıyor. Dahası, iki kere üst üste sıçradığınızda Wuppo neşeyle kendi etrafında dönüyor. Yani daha büyük bir saçılma söz konusu. O dondurmanın dökülmesi bu işin fıtratında var. Evimize vardığımızda aynasızlar kapıda bitiyor tabii ve popoya tekmeyi yiyerek camdan uçuyoruz. Ama talihsizlikler bitmiyor! Çünkü biz yerde baygın yatarken bir hırsız wum gelip (koca bedenimizin neresine koyduğumuzu asla anlamayacağım) bedenimizden TV'mizi çalıyor! Sonuç: Wuppo normal bir wum boyutuna küçülüyor.

Bu oyun kesinlikle doğrusal bir oyun değil. Serbest düşünen kafaların ürünü olduğu çok bariz. Evsiz kalan Wuppo ile yeni bir ev arayışına çıktığımız bu yolda, bize asla bir yol tarifi yapılmıyor. Platform oyunları gibi de dümdüz sağa giderek ilerlemiyoruz, çünkü her yerden bambaşka yollar çıkıyor. Bazen küçük tabelalar bize gittiğimiz yöne dair fikir verse de bunlar çok nadir ve çözüm yine bize düşüyor, Popocity adlı yeni ve büyük wum şehrini arıyoruz.

ÇÜNKÜ SEN KOCA BİR POFUDUKSUN

Oyunun özellikleri bununla da sınırlı değil. Kendine has ve gerçekten kahkaha attıran türden bir absürt mizaha sahip. Dahası, her yolumuzun çakıştığı karakter hikâyede bir yer tutuyor. Öyle şekillerde bağlanıyor ki kurgu, *nereden nereye* derken buluyorsunuz kendinizi.

Wuppo; bulmaca, macera ve rol yapma türlerini bünyesinde barındıran çılgın bir oyun. Rol yapma diyorum, çünkü girdiğimiz her diyalogda Wuppo'nun vereceği cevabı biz seçiyoruz. Etkileşime geçilebilen NPC çeşitliliği de RYO yanını güçlendiriyor.

Yarım ananastan kask, kovadan şapka ve gevezeliği yüzünden sahibi tarafından terk edilmiş bir papağanı danışman olarak aldığınız espri dozu yüksek bir oyun var karşımızda. Paintball silahıyla (onun adı *gumgumgun!*) boyalar saçarak boss savaşı bile yapıyoruz. İnsan hayret ediyor.

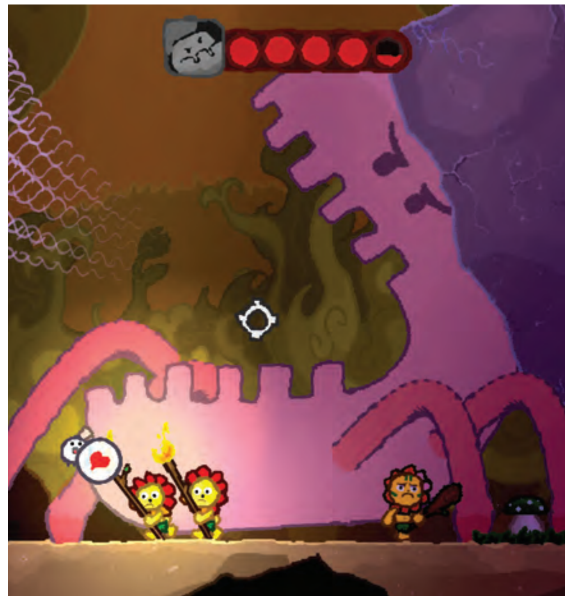
İlerlememiz sırasında karşımıza çıkan bulmacalara dair hiçbir ipucu ya da açıklama getirmeyişi de onun zorluğuna işaret. Ekrana uzun uzun bakıp çevreyi gözlerinizle tarayarak her şeyi kendiniz buluyor ve çözüyorsunuz.

Yolculuk boyunca wumların dünyasındaki diğer canlıları tanıyacak, bulduğumuz film şeritlerinden adeta Paint'le çizilmiş wum tarihçesini öğrenecek ve bol bol güleceğiz. Ha bulmacalar sırasında da kafayı kıracağız tabii. Boss savaşları yapacağız. Sonra yine güleceğiz. Oyun çok çılgın, çok. Ben sevdim, eller (ya da sizler!) alsın.





BU OYUN KESİNLİKLE DOĞRUSAL DEĞİL. SERBEST DÜŞÜNEN KAFALARIN ÜRÜNÜ OLDUĞU ÇOK BARİZ.



wum dünyasında her şey dondurma sevdalısı pofuduğumuz kadar barış canlısı değil tabii.



- Müzikleri çok eğlenceli
- Kahkaha attıran mizahı
- Zor bulmacaları
- Konusu giderek derinleşiyor
- Nostaljik bir tadı var



- Yol tarifinin olmaması bazen işleri fazla uzatıyor
- Bulmacalarla ilgili tek kelime etmemesi kimi zaman yorucu

8+

SON KARAR

Marshmallow aşertmesini saymazsak, uzun zamandır bu kadar eğlenmemiştim.

DÜNYA KADAR MALIN OLACAĞINA, FINDIK KADAR MOD'UN OLSUN!

UZAK, UZAK BİR ÇÖLDE

Çıkan her Fallout'tan sonra oyunu apayrı şeylere dönüşürebilen modlar furyasına artık alıştık. Ve sanırım *F4* için de artık gerçekçi silah modları ve bug düzeltmelerinden sıkılıp uçan kaykay ve Iron Man zırhı modları görmeye başlayacağımız aylar geldi çattı.

Bu ay absürdlüğü bir yana çok ustaca işlenmiş bir ışın kılıcı modumuz var. DMagnus adlı arkadaş, piyasada bir süredir var olan ışın kılıcı modunun değiştirilmeye ve geliştirilmeye uygun olmayan yapısı ve derme çatma kalitesinden muzdarip olup iki ayın sonunda gerçekten iyi bir iş ortaya çıkarmış. 13 renk ve 7 farklı kabzayla tasarlayıp, kendiniz üretmeniz gereken ışın kılıcınız oyun içinde modifiye edilebiliyor ve tahmin edeceğiniz gibi çalışıyor. Eğer *F4* deneyiminizi renklendirecek bir şeyler bakıyorduysanız, *tinyurl.com/ogz109-mod-03* adresinden **Star Wars - The Lightsaber** modunu indirip alternatif, çılgın bir Star Wars evreninize giriş yapabilirsiniz.




Modun sayfasında önerilen atmosfer ve müzik modlarıyla denediğinizde Frost'un gerçek dehşeti iyice ortaya çıkıyor.

O ÇÖLE ÇOK UZAK OLMAYAN BİR BAŞKA ÇÖLDE!

New Vegas'taki DUST modunu hatırlıyor musunuz? Oynanışı bayağı değiştiren, *New Vegas*'ı adeta yeni bir oyun yapan bir moddu. İşte bu ay *Fallout 4*'e gelen **Frost** da benzerini yapmaya amacında gibi sevgili okur. Frost'un hikayesi büyük savaştan hemen sonra geçiyor. Ortalık burada oyunun klasik halinde alıştığınızdan çok daha sert. Gaz maskeleri olmadan yüzeyde hayatta kalmak imkansız, kaynaklar ve mühimmat kısıtlı, taze yanmış dünyanın yüzeyindeki canlılar çok daha acımasız ve son olarak herkes çok daha kolay ölüyor ve buna siz de dâhilsiniz.

Yepyeni görsel tat, acımasız oynanış ve karanlık atmosferiyle Frost tam olarak *Fallout* ile *STALKER* serileri arasındaki tuhaf boşluğa yan gelip "cuk" diye yatmış bana sorarsanız. Henüz alpha sürümünde olduğundan birçok teknik zayıflığı ve geliştirilmesi gereken birçok yönü var fakat bunları hızla yamayacağına eminim. Merak edenler için Frost *tinyurl.com/ogz109-mod-04* adresinde mazoşistlerini bekliyor. Böyle şeyleri seviyorsanız bir deneyin derim.



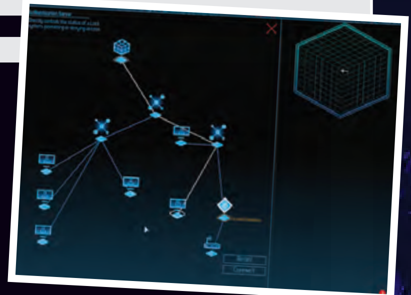
Naber!?

Sevgili okur, artık dünya kültüründe içinde "mod" geçen tüm kelime oyunlarını tüketmeye yakın olduğumuzu hissetmekle birlikte, şu sıralar yine mod projelerinin hızlandığını söylemekten mutluluk duyuyorum. Bakın bakın, ufukta neler var!

ERİM BİLGİN

Mr. Robot, Resepsiyona Lütfen

Hacker olayları 90'lardan beri günümüzdeki kadar popüler olmamıştı diyebilirim. Bütün bu artan ilgi içinde, birinin geri dönüp klasik PC hacker oyunu Uplink'i güncellemiş olması gayet doğal gelmeli aslında. Ama durum şu ki Uplink çıkalı tam 15 yıl geçti sevgili okur. Dolayısıyla Cpt. McBacon mahlaslı güzel insanın bu ay beta sürümünü yayınladığı Uplink OS modu bu oyunun kitlesi tarafından ne kadar sevildiğini gösteriyor olsa gerek. Görsel arayüzü güncelleyen ve oynanışa bazı çok ustaca düşünülmüş ufak yamalar getiren bu arkadaşı Uplink'in Steam sürümüne sahipseniz **tinyurl.com/ogz109-mod-02a,** GOG sürümüne sahipseniz *tinyurl.com/ogz109-mod-02b* adreslerinden indirip deneyebilirsiniz. DeneMELİsiniz, pardon.



○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Variable State ○ **DAĞITIM:** 505 Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam), 36 TL (Playstore)
○ **DAHASI İÇİN:** 505games.com/games/virginia


Siz de arkadaşlarınızı gammazlayarak terfi edebilirsiniz.




Halbuki bakın ne güzel sorguya çekiyoruz, araştırma yapıyoruz.

VIRGINIA

Mulholland Drive'ı bile anlamak daha kolaydı

ESER GÜVEN

Öncelikle şunu söyleyeyim, *Virginia* tam olarak bir oyun değil. Daha doğrusu *Dear Esther* veya *Gone Home* ne kadar oyunsa *Virginia* da o kadar oyun. Pek bir şey yapmadan ilerlenen türden bir şey yani. Bence bir oyun değil, daha çok bir deney, interaktif bir kısa film. Hikayesini anlamakta güçlük çekeceğiniz, bitirdikten sonra "bu da neydi" diyeceğiniz tarzda bir deneyim. Bazı yerlerde çok doğru notalara basan ama genelinde kulağa çok da güzel gelmeyen bir müzik *Virginia*.

VIRGINIA'YI ANLAMAK VEYA ANLAMAMAK

Virginia'yı anlamak için geçtiği dönemde yaşanmış veya yaşandığı iddia edilen şeyler hakkında az çok bilgi sahibi olmak gerek sanırım. Birilerinin damarına bastığı için işten uzaklaştırılmaya, itibarsızlaştırılmaya çalışılan FBI ajanları ve örtbas edilmeye çalışan UFO olayları desem muhtemelen aklınıza ilk gelecek olan şey X-Files olur, değil mi? Oyunun yapımcıları Twin Peaks, X-Files gibi dizi ve filmlerden ilham aldıklarını söylerken pek de abartmamışlar. Karakterimiz Anne Tarver oyunun daha başında Maria Halperin ile karşılaştığında gözünüzün önüne Fox Mulder gelecek, eminim. Koskoca FBI binasında tek başına bırakılmış, kendisine bodrum katta herkesten uzak bir ofis verilmiş gencecik bir kadın. Niye? Çünkü Maria'nın yine eski bir FBI ajanı olan annesi teşkilattaki örtbasları, ters giden şeyleri ifşa etmeye kalkınca hakkında karalama kampanyası başlatılmış ve FBI'dan atılmış; Maria da bunun çilesini çekiyor. Peki biz bu bilgiyi nereden öğreniyoruz? Elimize tutuşturulan iç soruşturma dosyasından. Yani güya bir kayıp çocuk davasında ortağız ama asıl görevimiz onu takip edip açığını yakalamak.

Tabii böyle gelişmiyor hikâye. Ya da belki de tam olarak böyle gelişiyor. *Virginia* sizin herhangi bir şekilde yönlendireceğiniz bir oyun değil. Oyun sizi yönlendiriyor. Tamamen lineer biçimde. Ortada bir soruşturma var ama onu siz yürütmüyorsunuz. İpucu toplamıyorsunuz, kimseyi sorguya çekmiyorsunuz. Tek yaptığınız imlecinizi ekranda dolaştırmak, içinde bulunduğunuz mekânda yürümek ve imleç değiştiğinde tıklanabilecek tek öğeye tıklamak. Gerisini size *Virginia* anlatıyor. Ya da anlatmıyor.

Oyunda hiç diyalog olmadığını söylesem ne düşünürdünüz? Seslendirme yok demiyorum bakın, diyalog yok. Karakterler tek bir cümle bile etmiyor, hareketlerinden anlıyoruz neler olup bittiğini. Bu sessizliği bozan tek şey Prag Filarmoni Orkestrası tarafından icra edilmiş ve içinde bulunduğumuz koşullara göre bazen sakinleşen, bazen coşan müzikler.

İŞTE BÜTÜN MESELE BU

Virginia size oyun oynatıyor numarası yapıyor ama oynatmıyor. İleriye doğru yürürken bir bakıyorsunuz zaman atlamış, yataktasınız. 10 saniye sonra hop görüntü değişiyor, asansöre binerken buluyorsunuz kendinizi. Zamandaki bu kopukluklar neler olup bittiğini anlamamızı iyice güçleştiriyor. Çünkü bazen gelecekte buluyoruz kendimizi, bazen geçmişte. Bazen başkalarının gözünden görüyoruz, bazen gördüklerimizin hayal mi gerçek mi olduğunu anlayamıyoruz. *Virginia* sonuna kadar kafanızı karıştırmaya çalışıyor ve gördüklerinizden bir anlam çıkarmaya çalışırken beyninizi yakıyorsunuz. Hele ki oyunun sonlarına doğru LCD'nin de etkisiyle o kadar daldan dala atlıyoruz ki artık olan bitene anlam vermeye çalışmaktan vazgeçiyoruz. Yani en azından ben vazgeçtim.

Bu noktaya kadar okuyup pek bir şey anlamadıysanız şaşırmayın, *Virginia* anlatılabilecek bir oyun değil. Sunduğu deneyim kelimelere sıkıştırılacak kadar yalın değil. Oynanmalı mı peki? Yani bu benim bir benzerini daha görmediğim bir deneyim oldu. Yarı hoşlandım, yarı hoşlanmadım. O yüzden "of, kaçırmayın" ya da "aman uzak durun" demek istemiyorum. Ama oyunu bitirir bitirmez kendinizi neler olduğunu azıcık da olsa anlayabilmek için forumlarda bulacağınızı garanti edebilirim.



- Grafiksel tasarımı kendine has, renkli ve çok hoş
- Diyalog olmamasına rağmen mimikler çok şey anlatıyor
- Sonlara doğru Eyes Wide Shut izliyor gibi hissettiriyor
- Müzikler çok iyi



- Hikâye o kadar kopuk, o kadar muğlak ki, o kadar olur
- Sürrealizmin dibine vurduğu için anlaşılması çok zor
- Oyun oynadığınızı hissettirmiyor

6

SON KARAR

Beyninizi yakmak istiyorsanız buyurun gelin.



CROOKZ THE BIG HEIST

Soygun taktiklerinde zamanlama

"Neye niyet, neye kısmet" diye bir söz vardır ya, *Crookz: The Big Heist*'ı dergiye yazma girişimlerimi özetleyebilecek bir söz işte. İlk olarak geçtiğimiz yıl, çıktığı tarih olan Ağustos 2015'te dergiye yazarım diye almıştım, daha sonra aylık yazı planına uymayınca "Geç Kalan Noyan için saklarım" dedim. Ekim 2016 sayısı için künye - karne, resimaltları gibi detayları hazırlasam da, hayattaki en iyi dostum, koca kafalı golden retriever Şanslı'yı bir ay süren hastalık - tedavi sonrası kaybetmemin üzüntüsü nedeniyle bir türlü kafamı toparlayıp yazıya başlayamadım. Bu vesileyle bir kez daha andığım can dostum Şanslı'ya gittiği yerde huzur diliyorum. Seni; sevgi ve dostluğunu, sadakatini, aşıladığın yaşama sevincini hiç unutmayacağım benim en iyi arkadaşım.

1970'LER VARSA İYİDİR

Herhangi bir oyun, film, müzik albümü, vd. için kullanabileceğim ve inandığım bir önerme bu. *Crookz: The Big Heist*'a güzellik katan ve puanına artı eklettiren de 1970'li yıllarda geçmesi. Müzikler, kıyafetler, saç - sakal ve aksesuarlar, hatta kahverengi - turuncu ağırlıklı art deco tarzı menü, ara video geçiş desenleri "tam 1970'ler" dedirtecek cinsten. İspanyol paça pantolonlu, koca yuvarlak küpeli, afro veya uzun düz saçlı tiplerse dönemin tanıtım mankeni değil tabii; yönettiğimiz, seviye atlattığımız soyguncular. Karakterlerimizin farklı özellikleri var: John Lennon'ı andıran Bishop kilitleri açma ustası; Wolkswagen minibüslü, bahçıvan pantolon ve kasketli Lebkowitz ise alarm, kamera gibi elektronik tedbirleri devre dışı bırakmada uzman. Afro saçlı Cleopatra'ysa hızla depar atarak olay mahallinden uzaklaşabiliyor. Senaryo boyunca soygun görevlerini tamamladıkça yeni yetenek, alet edavat ve elemanlar da bize katılıyor, bu da doğal olarak yeni hamleler yapmamızı, planlar geliştirmemizi sağlıyor ki beğendiğim, sürükleyicilik sağlayan bir özellik olmuş.



Oynanışta taktik kurmak ve birbirine yardım eden imece usulü komutlar vermenin başarılı olması çok iyi bir zamanlamayı gerektiriyor. Nöbetçilerden birinin görüş alanına girdiğiniz anda görevde başarısız oluyorsunuz, yarım saniyelik farklarla birçok kez kurtulduğum veya yakalandığım bir yapıdan söz ediyorum. Komut verirken zamanlamayı ayarlamak görevi bitirmek ya da en baştan başlamak arasındaki farkı belirliyor. Renkli, sevimli oyun yapısı, dediğim gibi '70'lerden kalma müzik, dekor ve kostümleriyle oynaması keyifli bir yapım *Crookz: The Big Heist*; fiyatı da uçuk seviyelerde değil. Benim gibi biraz durup düşünerek oynamayı, çeşitli taktik ve stratejiler deneyip uygulamayı seven oyuncular grubundansanız, 1970'ler modasına da bir itirazınız yoksa kaçırmadan alın ve soygun planlarına başlayın der, huzurlarınızdan hürmetlerle ayrılırım.

TÜR: Strateji **YAPIM:** Skilltree Studios **DAĞITIM:** Kalypso **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-109-crookz



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, elimde geniş sayılacak bir geç kalmış oyunlar listesi birikse de mesajlarınızı her zaman beklediğimi belirteyim. Mesajları için Ahmet Turp ve Arda İçöz adlı dostlara teşekkür ederim ayrıca. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Tropico 4 adlı klasiği kazanabilirsiniz, geç kalmadan görüşmek üzere.

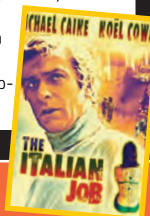
7+

SON KARAR

İnce zamanlama gerektiren taktiksel oynanışı, 1970'lerin renkli havasıyla başarılı bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM

Biraz eski bir film, 1969 yapımı The Italian Job'ı izledim bu ay. Michael Caine'in başrolde yer aldığı film, küçük bir çetenin Torino caddelerinde trafik kargaşası yaratarak soygun yapma girişimini anlatıyor. Bu hareketli soygun muhabbetini kaçırmayın derim.



OYNUYORUM

1. GTA V - Online (PC)
2. The Witcher 2: A.o K. E.E. (PC)
3. PES 2017 (PC)
4. Destiny (PS4)
5. Farming Simulator 17 (PC)

BEKLİYORUM

1. Tyranny (PC)
2. Watch_Dogs 2 (PC)
3. For Honor (PS4)
4. Horizon: Zero Dawn (PS4)
5. Steep (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YA 60'LAR AMERİKASI'NA, 1. DÜNYA SAVAŞI'NA, HATTA M.Ö. 4000 YILINA, GEÇMİŞE GİDİYORUZ YA DA UZAYDA MUZAYDA SAVAŞIYORUZ. GÜNÜMÜZÜN SIKICI OLDUĞUNU OYUNLAR DA KABUL ETTİ ANLAŞILAN.

FPS (First Person Shooter)

Yeni



BATTLEFIELD 1
PC, PS4, X-One

O kadar büyük beklenti yarattı ki kesin bir yerden patlayacak diyorduk. Ya 1. Dünya Savaşı'nın eski silahlarıyla yürüyen oynanışı sıkıcı olur, ya sunucu performansı BF4'ün ilk zamanları gibi yerlerde sürünür... Hiçbiri olmadı ve BF1 son yılların en sağlam ve en farklı multiplayer FPS'lerinden biri olmayı sonuna kadar başardı!

Shadow Warrior 2 (Yeni)
PC, PS4, X-One
Biraz değişmiş ve çok da olumlu değişememiş, ilk oyunun gerisinde kalmış. Yine de aksiyonu hayvani!

Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.

BioShock: The Collection
PC, PS4, X-One
BioShock'ın anlam ve önemini kim tartışabilir ki? Eh, üç oyunu birden sunan pakete de hayır denmez tabii.

ArmA 3: Apex
PC
Çok pahalı ama devasa haritasıyla, bir sürü silahla, ekipmanla vs. ArmA 3'ü başka bir seviyeye çekiyor.

Doom
PC, PS4, X-One
Multi'yi boşverin, Doom'un eski kafa harala gürele tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok!

Blood (Klasik)
PC
Adının hakkını sonuna kadar veren kanlı, tekinsiz, grotesk bir atmosfer ve sıkı bir oynanış. 90'ların en iyilerinden.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER III: BLOOD AND WINE
PC, PS4, X-ONE

Öyle bir genişleme paketi yapmış ki CD Projekt RED, adına The Witcher 4 deseler hiç itirazımız olmazdı. Savaşın yıkımının bulaşmadığı, nefes kesici güzellikteki Toussaint'ta yeri gelecek başta vampirler olmak üzere bir sürü tehditle mücadele edecek, yeri gelecek ev döşeyecek, yeri gelecek kart oynayacaksınız.

Ember (Yeni)
PC
Baldur's Gate, Pillars gibi izometrik klasiklerin izinden gidiyor. Onlar kadar derin ve ilginç değil belki ama olsun.

I Am Setsuna
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar şahane çıkmadı belki ama yine de çok tatlı. Eski kafa JRYO'lara özlem duyuyorsanız bir göz atın.

The Banner Saga 2
PC, PS4, X-One
Viking kültüründen esinlenen hikayesinin ve derin savaş sisteminin büyüsüne kapılmamak mümkün değil.

The Warlock of Firetop Mountain
PC
Tam figürlerle oynanan masaüstü FRP kafası. Oyunu size bir DM anlatıyor, o derece.

Fallout 4: Nuka World
PC, PS4, X-One
Eğer Fallout 4'ün aksiyonunu ve de enteresan tasarım tarzını seviyorsanız Nuka World'e bayılacaksınız.

Final Fantasy VIII (Klasik)
PSX, PC
Sırf Oyungezer yazarları içinde FF VIII'in tarihin en iyi oyunu olduğunu düşünen 3 kişi var!

AKSİYON

Yeni



MAFIA III
PC, PS4, X-One

Çok güzel giriyor, seviyoruz, sonra tekrara bağlıyor... Aksiyonu çok sıkı diyoruz, mutlu oluyoruz, sonra tekrara bağlıyor... Şehir, müzikler vs. derken atmosfer şahane olmuş diyoruz, sonra tekrara bağlıyor... Bu yüzden de önceki oyunların gölgesinde çok kalıyor ama beklentilerinizi aşağılarda tutarsanız da bayağı keyifli aslında.

Gears of War 4 (Yeni)
PC, X-One
GeoW 4'te çok yenilik yok, daha önceki oyunlarda bulduğunuz şeyin daha fazlasını bulacaksınız. Ve bu iyi bir şey!

Deus Ex: Mankind Divided
PC, PS4, X-One
Human Revolution'ın açtığı yoldan depar atarak ilerliyor. Deus Ex adına yakışır bir yapım.

Aragami (Yeni)
PC, PS4, X-One
"Aksiyon da olabilen" gizlilik oyunlarını sevmiyorsanız size gerçek bir gizlilik oyunu verelim.

Paper Mario: Color Splash (Yeni)
Wii U
Arkadaşlar bugünkü origami dersimizde kâğıttan Mario yapmayı öğreniyoruz. Bir de onunla etrafı boyamayı...

Rogue Stormers (Yeni)
PC
Sıradaki parça "Neden artık Metal Slug gibi oyun yapmıyorlar?" diye soranlara gelsin.

Heretic II (Klasik)
PC, Amiga
Tomb Raider'ın izinden gidiyor ve bayağı karanlık bir atmosfer ve hiç fena olmayan bir oynanış sunuyordu.

İlk denemede nefret edip ikinci şansı verdiğine mutlu olduğun oyun söyle, biz de deneyelim.

1. *Commandos. Ne saçma oyun! deyip hemen silmiştim. Şimdi olsa gene oynarım. - M. İHSAN*
2. *King's Field. Şu an favori oyun serim oluyor kendileri. - EMRE S.*
3. *Chamionship manager 98! O zamanlar Premiere Manager 98 oynuyordum ve CM çok eksik geliyordu. - BARAN*
4. *İnanması güç belki ama Monster Hunter . Sonradan tekrar bir bakayım dedim ve... - EREN E.*
5. *Heroes of the Storm. "Bu ne ya eşya satın alamadığın MOBA mı olur?!?!?" demiştim. - NURETTİN*

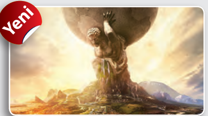
Nintendo Switch alıyor muyuz? Oyuncu içgüdülerin tingirdedi mi görünce?

1. *Zelda, mobil olması ve tabii ki orada çıkacak yeni Monster Hunter için alınır diyorum.- EREN E.*
2. *Tingirdemek mi? Resmen zıngırdadı! Yok ki Türkiye dağıtımı... - M. İHSAN*
3. *Çok tatlı duruyor ama oyunları bir açıklansın hele. - TARIK*
4. *Ekran kartımı yenilerim daha iyi. - ALP*
5. *Türkiye'de olmadığı için kılım kıpırdamadı. 3DS almak bile ölüm, bu kadar komplike bir konsolu 2 yılda anca alırız. - BARAN*

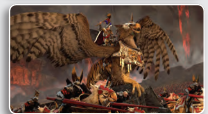
Battlefield 1'in Çanakkale görevinden rahatsız olanlardan mısın?

1. *Evet ama bölüm yapısı iyi olmadığından dolayı, Osmanlı'dan değil. - TARIK*
2. *Kesinlikle hayır. Şimdiye kadar öldürdüğümüz onca farklı ırktan neden ayırayım ki? - EMRE S.*
3. *Civilization V'te de Osmanlı öldürüyorduk. Algıda seçicilik görsellikle başlıyor. - NURETTİN*
4. *Her oyunda Nazi öldürürken rahatsız olmayıp bunda olmak çifte standart bence. - EREN E.*
5. *Değilim. Adamlar kendi bakış açısından yaptı. Biz de yapalım? - M. İHSAN*

STRATEJİ



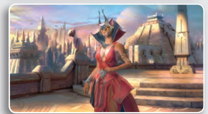
Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!



Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Worms W.M.D
PC, PS4, X-One
Çoook uzun zamandır bu kadar taze hissettiren, bu kadar övgü alan ve bu kadar oyuncu toplayan bir Worms görmemiştik.



Master of Orion
PC
4x uzay stratejilerinin en gelişmişi değil ama türe yeni başlayanlar için harika bir giriş oyunu olmuş.



Warhammer: Dark Omen
PC
Gerçek zamanlı yönetilen ordular, büyüler... Huzurlarınızda Total War serisinin, özellikle de Warhammer: Total War'un atası.

DVO & ONLINE

World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

Fractured Space
PC
MOBA'lara ilgi duyan ama ağır oynanışa sahip, taktikselliğe önem veren bir oyun arayanlar ve de bilim kurgu hastaları için harika bir yapım.

Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.

RuneScape
PC
15. yılını kutlayan RuneScape'te şimdiye kadar 250.000.000'dan fazla oyuncu kaydı gerçekleşmiş desem? (sıfırları doğru saydınız)

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Redout
PC
Wipeout'un o hız olayını köklemiş tarzını PC'de yaşamak istiyorduysanız ahanda Redlout size! Çok çılgın olmuş!

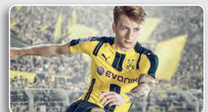


Industry Manager: Future Technologies
PC
Üretim sürecini başından sonuna yönetmek çok keyifli. Karmaşasına alışabilirseniz tabii.

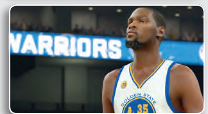


Burnout 3: Takedown
PS2, Xbox
İnanılmaz zordu ama o kadar eğlenceli ve kafası kırıktı ki asla bırakamazdınız. Ters şeritte tam gaz gitmeyi denemeniz gerek şu oyunda.

SANAT & SPOR



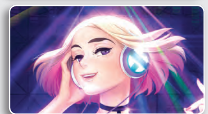
FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.



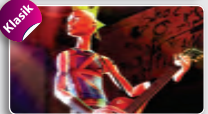
NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.



Superbeat Xonic
Vita
Elektronik müziğe herhangi bir ilginiz yoksa bile size türü kafanıza vura vura sevdirecek, inanılmaz bir ritim oyunu.



Guitar Hero
PS2
Enstrümanlı müzik oyunları akımını başlatan yapım. Çok uzun olmasa da muhteşem de bir şarkı listesi vardı.

MACERA & BULMACA

Obduction
PC
10 yılı aşkın süredir yeni oyun yapmayan Cyan Worlds birinci şahıstan oynanan macera oyunlarındaki kabiliyetini bir kez daha gösterdi.

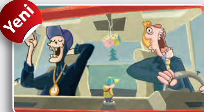
Virginia
PC, PS4, X-One
Hiçbir şey anlamadığınız, aslında oynamadığınız da bir macera oyunu kulağa nasıl geliyor? Değişik bir şey Virginia ama ne olduğunu biz de anlamadık.

Wuppo
PC
Hem bu kadar yumuş yumuş ve Paint terk görsellere sahip olup hem de bu kadar çılgıncasına eğlenceli olmayı nasıl başarıyor bu Wuppo yahu?

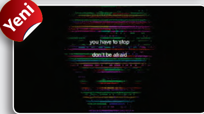
Pavilion
PC
"4. şahıstan" oynanan ve görselliğiyle hayran bırakan bu yapımı kim inceleyecek diye OGZ'de kan çıkacaktı az kalsın!

Full Throttle
PC, Wii, 3DS, DS, GBA
Tim Schafer'ın başında olduğu ilk Lucas efsanesi. 2017'de elden geçmiş versiyonu da bizlerle buluşacak.

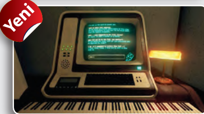
BİR GARİP OYUN



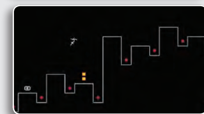
Manual Samuel
PC, PS4, X-One
Bütün motor becerilerinizi direkt kendinizin yapmanız ve hayatta kalmanız gerek. Nefes almakla, adım atmakla falan uğraşıyorsunuz. Çok acayip.



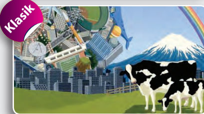
Archimedes
PC
Bir komplonun ortasında kalmış normal bir insansınız ve etrafa mail falan atarak olaydan sağ çıkmalısınız. Gerçekten mail falan atarak.



Event[0]
PC
Yapay zekânın yönetimindeki, yıkılmış bir uzay üssünde geçen çok oyun var. Ama Event[0]'da o yapay zekâyla direkt sohbet ediyoruz.



N++
PC, PS4
Çekirdek gibi bir şey. Küçük küçük binlerce bölümden oluşan çok hızlı bir platform. Bir de bakmışsınız 100 bölüm bitivermiş bile.



Katamari Damacy
PS2
Bir oyun hayal edin, önümüzdeki topu yuvarlaya yuvarlaya her şeyi üzerine yapıştırıyoruz ve bir yıldız oluşturuyoruz. Her şeyi...

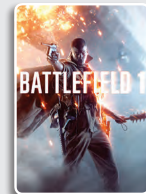
AYIN ALTIN OYUNLARI



FORZA HORIZON 3



CIVILIZATION VI



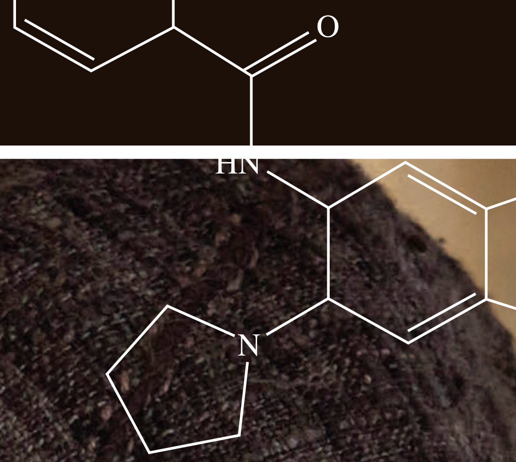
BATTLEFIELD 1

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Aralık'ın ortalarına doğru oyun dünyasının tıpasını geri takıyorlar. O zamana kadar çıkacaklara iyi bakın.

KASIM '16	
Owlboy	1 Kasım
Call of Duty: Infinite Warfare	4 Kasım
Football Manager 2017	4 Kasım
Moto Racer 4	4 Kasım
BlazBlue: Central Fiction	4 Kasım
Sword Art Online: Hollow Realization	8 Kasım
Tyranny	10 Kasım
Dishonored 2	11 Kasım
Assassin's Creed: Ezio Collection	15 Kasım
Watch_Dogs 2	15 Kasım
Planet Coaster	17 Kasım
Killing Floor 2	18 Kasım
Pokémon Sun & Red	23 Kasım
Final Fantasy XV	29 Kasım
ARALIK '16	
Steep	2 Aralık
Super Mario Maker for 3DS	2 Aralık
The Last Guardian	6 Aralık
Dead Rising 4	6 Aralık
The Unspoken	6 Aralık
VR Sports Challenge	6 Aralık





VİZYON TARİHİ
23/12
2016

EREN ERYÜREKLİ

ASSASSIN'S CREED

Kapüşonları indirip gizli bıçakları ense köküne saplama vakti



Geçen yıl bu zamanlarda yine bu bölümde yazdığım *Macbeth* yazısında demişim ki; "Yönetmen **Justin Kurzel**'in tarihi doku konusunda nasıl bir iş çıkardığı, aksiyon sahneleri bizler için bir referans olacak." Ve öyle de oldu. *Macbeth*'i izlediğimden beri *Assassin's Creed* filmini müthiş bir heyecanla bekliyorum. Ve hayır, ilk fragmandaki Kanye West şarkısı bile bu heyecanımı azaltamadı. Peki neden?

Bir kere film çok sevdiğimiz suikastçıların oyun serisinde tanıtılan dünyasına hem çok yakın, hem de sağlıklı bir mesafede uzak. Yakın, çünkü kostümünden ekipmanına, hikâye donelerinden karakterlerin dünyayla uyumuna kadar Ubisoft ile dirsek temasında filmin yapımcıları. Uzak, çünkü hem yapımcı/oyuncu **Michael Fassbender** hem de yönetmen Kurzel daha önce oyunları oynamamış ve film tamamen kendi karakterleriyle özgün bir hikâyeyi konu edinecek. Şimdi garip gelmiş olabilir tabii, "Oyunları oynamamışlar mı? Nasıl aktaracaklar o dünyayı?" diyebilirsiniz. Aslında bu durum büyük bir şans. Zira filme kendi özgün dokunuşlarını katabilecekler ve Ubisoft'un artık biraz kafa ütüleyen öyküsüne daha fazla karmaşa yaratmadan taze bir ekleme yapma imkânına sahipler. En başından beri yönetmen Kurzel'in dediği bir şey var; "Evet, bu fantastik öğeleri olan bir öykü ama bu fantezinin gerçekleri temel alarak ortaya çıkmasını istiyorum." Bunu iki şekilde yapmayı seçmiş kendisi: Birincisi filmdeki parkur ve dövüş sahnelerinin, hatta ünlü serbest düşüş hareketinin bile gerçekten yapılmasına gayret sarf edilmiş. Yani yeşil ekran önünde hoplayıp zıplayan sanal oyuncular görmeyeceğiz. İkinci olaraksa hem Assassin'lerin hem de Templar'ların saf iyi ya da kötü olmadığı, yozlaşmanın ikisinin de içindeki tehditleri ortaya çıkarabileceğinin altı çizilmiş.

Buraya kadar takip edemeyenler için çok kısa filmin konusunu da özetleyeyim. Gelecekte insanların DNA'larından onların atalarının geçmişlerine bakmalarını sağlayan bir yöntem keşfedilir. Kişi Animus isimli teknoloji harikası bir cihaza bağlanır (filmde oyundaki basit koltuk yerine örümceğimsi mekanik bir cihaz kullanılmış) ve seçilmiş atasının anılarını onun gözünden tekrar deneyimler. Callum Lynch (Michael Fassbender) de Templar'lar (dünyanın sürekli kontrol edilmesi gerektiğine inanan bir fraksiyon) tarafından yakalanıp bu cihaza bağlanır ve Assassin tarikatına üye olan atası Aguliar de Nerha'nın anıları sayesinde antik bir eşya olan *Apple of Eden*'ı bulması istenir. Callum'un alıkonulduğu Abstergo tesisindeki araştırmacı Sophia rolünde, yine *Macbeth*'den hatırlayacağınız **Marion Cotillard** var. Onun amacı Animus projesiyle ölümü durdurabilmek, bu yüzden Callum onun için epey önemli. Tabii Sophia'nın bu saf amaçları projenin başındaki babasının amaçlarıyla ne kadar kesişmekte bunu bilemiyoruz. Yine de ortada hayli zengin bir malzeme olduğu kesin ve fragmanlardan gördüğümüz oyundaki sahneleri aratmayan aksiyonlar da hem seriyi sevenleri hem de standart film izleyicisini tatmin edecektir.

Bir diğer tartışma konusuysa filmin çoğunlukla günümüzde geçmesi ve 15.yy İspanyol Engizisyonu dönemindeki sahnelerin filmin üçte biri kadar olacağıydı. Konuya açıklık getiren yapımcılar o dönemin sahnelerinin İspanyolca olacağını belirttiler. Bu şu demek: "Evet, filmin çoğu günümüzde geçecek fakat tarihi sahnelere deli gibi özendik ve otantik kalmalarını sağladık." Bana uyar.

Tüm bu bilgiler ışığında bile filmin nasıl çıkacağı, beklentileri karşılayıp karşılayamayacağı halen bir muamma olsa da ben yapımın diğer video oyunu uyarlamalarından çok daha iyi olacağına inanıyorum. Zira hem seçilen materyal sinemaya bir hayli uygun hem de tüm kusurlarına rağmen *Warcraft* ve *FF XV: Kingsglavie* gibi başarılı sayılabilecek oyun uyarlamalarını gördüğümüz bir yılda *Assassin's Creed* hep o eksik kalan insani tarafı nihayet düzgün işleyecekmiş gibi duruyor. Yapımın **Michael Fassbender** için bir "tutku projesi" olduğunu ve oyuncu seçiminden kurgusuna değin baştan sona filmle ilgilendiğini bilmek bile içimi rahatlatıyor aslında, zira bu onun için sıradan bir iş değil. Tıpkı *AC*'nin biz oyuncular için sıradan bir seri olmaması gibi. Gizlenmiş hançerlerimizi biledik, bekliyoruz.

YÖNETMEN: Justin Kurzel **OYUNCULAR:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons, Brendan Gleeson

'LEAP OF FAITH' GERÇEK OLUNCA

Ana yazıda da belirttiğim gibi yönetmen Justin Kurzel her şeyi olabildiğince gerçeğe yakın yapmak istemiş. Bu meydan okuma karşılığını ünlü Leap of Faith atlayışını gerçekten de yapmak olarak bulmuş. Dublör Damien Walters'ın yüksekliği sürekli arttırarak yaptığı atlayışlar fragmanda da bir kesitini gördüğümüz sahnenin ana malzemesini oluşturmuş. Walters için en büyük tehlike düşüş boyunca sabit durup yere birkaç metre kala dönerek sırt üstü düşmek olmuş. Oyunlarda oldukça şekilli duran bu hareket gerçeğe uygulandığında sırt ve kafa bölgesinde orta şiddetli bir sarsıntıya neden olsa da Walters deneyimin "çok heyecan verici" olduğunu söylüyor.

Kimsenin burnu bile kanamadan tamamlanan çekim gününde başka bir arıza çıkmamış ve düşüşten yakalanan görüntüler, görsel efekt sihirbazlarının onları filmdeki son haline getireceği bilgisayarların yolunu tutmuş. Nefesleri tutarak izleriz artık.

SAYILARLA 'LEAP OF FAITH'

38 MT YÜKSEKLİK

2.79 SN DÜŞÜŞ SÜRESİ

SANİYEDE 98 KM ÇARPIŞMA HIZI

30.243 JUL ÇARPIŞMA ENERJİSİ

6 ATLAMA SAYISI

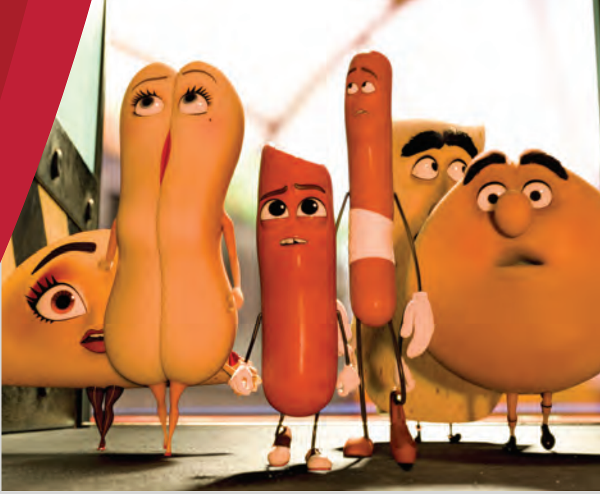
35 YIL EN SON BÖYLE BİR ATLAYIŞIN YAPILMASINDAN BERİ GEÇEN SÜRE

İSTATİSTİK KAYNAK *TOTAL FILM*

R VS. PG 13

Siz filminizi nasıl alırdınız?

EREN ERYÜREKLİ





Bugünlerde Hollywood'un kafası epey karışık. Nasıl olmasın ki? Disney'in filmleri hariç berbat geçen bir yazdan sonra sonbahar sezonu da rüzgârın yönünü değiştiremedi ve iş Yılbaşı dönemi filmlerine kaldı. Bunun da ötesinde istatistiklerin gösterdiği önemli bir olguysa, seyircinin eskisi kadar "PG-13" sınıflandırmasındaki filmlere rağbet göstermeyip "R" sınıfındaki filmlere doğru olan önlenemez kayışı.

Bu şu demek: İzleyiciler sert aksiyon filmlerine rağbet ediyor veya genel olarak filmlerde biraz daha fazla yetişkin öğe arıyor. Fakat iş sadece seyircilerle de sınırlı değil, çoğu yönetmen de kendisini R sınıflandırmasıyla daha rahat ifade edebildiğini belirtiyor. Tabii bu sınıflama meselelerini biraz daha açmak lazım olayı anlatabilmek için.

PG-13 sınıflandırması "13 yaş altındaki çocukların velileri ile birlikte izlemesi gerekir bu filmi" demektir. Tarihçesiyse 80'lerin ortalarına uzanır. O dönemde çok revaçta olan *Indiana Jones* ve *Star Wars* filmleri PG yani 8-9 yaşındaki çocuğun ailesiyle gidip izleyebileceği şekilde sınıflandırılmıştır. Gel gör ki perdede eriyen Nazi suratları ve ışın kılıcıyla kopartılan kollar küçük çocuklar için fazla sert kaçmıştır ve şikâyetler gelmektedir. Bunun üzerine yönetmen **Steven Spielberg** Amerikan film derecelendirme kuruluna bir ara sınıf eklenmesini önerir ve PG-13 doğmuş olur. O zamanlar işe yarayan bu sistem günümüzde pek çok filmin sırf daha çok seyirci çekmek adına içeriğini yumuşatmasına sebep olmuş ve elini zayıflatmıştır. 2004 yapımı *Kral Arthur* buna güzel bir örnek. O filmde hatırlarsınız epik savaş sahneleri vardı ve millet birbirini kılıçtan geçirirken bir damla kan akmıyordu, tabii *Braveheart*'la büyümüş bir nesil için bu durum hayli yavan kaçıyordu. Yapımcılar da hatalarını anlamış olacak ki filmin bir R derecelendirmeli versiyonu çıkmıştı DVD'ye. Yeni *Ben-Hur* ise umarım PG-13 tarihi filmlerin tabutuna son çiviyi çakan yapım olacaktır.

Bu arada filmlerde şiddeti savunduğum anlaşılmasın, benim derdim filmlerin hitap etmeleri gereken kitleyi bilip buna göre davranmaları. Bunun son dönemdeki en güzel örnekleri *Deadpool* ve *Mad Max: Fury Road* bana göre. Zira ellerindeki materyal kesinlikle 13 yaş altındaki çocuklara uygun olmayan bu iki yapım da R sınıflandırmasıyla hem daha özgün ve ruhlarına uygun filmlere dönüştüler, hem de seyircilerini mutlu ettiler. Yine bu yıl çıkan *Sausage Party* R sınıfındaki animasyonların da iş yapabileceğini gösterdi yapımcılara.

Hem hanginiz son çıkan *Logan* fragmanındaki karanlık tonu beğenmediniz ve yıllar süren bekleyişten sonra nihayet pençelerin gerçek vahşiliğini perdede görecek olmanın heyecanıyla dolu değilsiniz ki? 17 yaşın altındaki gençlerin ailesiyle izlemesi gereken filmler kategorisi olan R'nin bir diğer özelliği de filmlerin tematik olarak daha olgun meselelere el atabilmesidir. Örneğin Marvel filmleri PG-13 klasmanına tam oturan filmler olarak, olmaları gereken yerdeler fakat bir *Suicide Squad*'ın R sınıfında daha başarılı olacağını da düşünmeden edemiyorum.

Sözün özü filmlerde aşırı şiddet, küfür, çıplaklık yanlısı olmamakla birlikte yapımların kendilerine yakışan derecelendirmelerle, doğru hedef kitlelerine yönelmesi gerektiğini düşünüyorum. Bu fikir yavaş yavaş Hollywood'un da aklına yatmaya başlamış görünüyor.



BEREN VE LÛTHIEN'IN ÖYKÜSÜ YOLDA

Muhtemelen Silmarillion'da en çok etkilendiğim öyküydü Beren ve Lûthien'in tüm imkânsızlıklara rağmen yaşadıkları büyük aşk. İşte bu öykü **J.R.R. Tolkien**'in oğlu **Christopher Tolkien** tarafından derlenip toparlanıp tekrardan anlatılacak. *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Aragorn ve Arwen aşkının da ilk modeli olduğunu söyleyebileceğim hikâye; Elf Lûthien ve İnsan Beren'in Morgoth'un karanlığı altında kalmış Orta Dünya'da yaşadıkları zorlukları ve aşklarını anlatır. Alan Lee'nin resimleyeceği kitap önümüzdeki yıl İngilizce olarak raflarda yerini alacak. Çevirisini de bekliyoruz buralara.



J.K. ROWLING + HBO

Hali hazırda gelmek üzere olan *Fantastik Canavarlar* (ve akabinde gelecek olan 4 devam) filmi Harry Potter serisinin yazarı Rowling'e yetmemiş olacak ki şimdi de zamanında Robert Galbraith takma adıyla yazdığı suç öyküleri derlemesi olan Cormoran Strike serisi HBO yapımcılığında televizyona uyarlanıyor. 3 büyük öyküden oluşacak olan yapım 1 adet 3 saatlik, 2 adet de 2 saatlik mini-seri formatında çekilecek. Sonradan dedektif olmuş savaş gazisi Cormoran Strike'ın maceraları yetişkin izleyiciye yönelik olacak. Projede yapımcı olarak yer alacak yazarın karanlık yanını görmek isteyenler için güzel fırsat. Eh, J.K. Rowling olmak için güzel bir zaman.



UNCHARTED FİLMİNİN YÖNETMENİ BULUNDU

Sony'nin yılan hikâyesine dönen Uncharted filminin yapımı için nihayet gaza basıldı ve en son Stranger Things'in kritik bölümlerini yöneten Shavn Levy işin başına getirildi. Müzede Bir Gece serisiyle macera ve komediye uzak olmadığını bildiğimiz yönetmenin Nathan Drake'i doğru yansıtmak konusunda sıkıntı yaşayacağını sanmıyorum. The Grey ve Narc filmlerinin yönetmeni Joe Carnahan ise senaryoyu kaleme alıyor. Hazır Tomb Raider serisi de baştan başlayacakken Nathan'ın da elini çabuk tutması dileğiyle.

DEADPOOL 2'NİN YÖNETMENİ FİLMDEN AYRILDI

Merc With a Mouth cephesinden gelen tatsız bir habere göre ilk filmin başarılı yönetmeni Tim Miller'ın Ryan Reynolds ile "yaratıcı farklılıklar" yaşadığı için projeden ayrıldığı duyuruldu. Gösterim tarihi değişmeyen yapım hız kesmeyerek hemen yeni yönetmen adayını da ilan etti: David Leitch. İsim tanıdık gelmediyse kendisinin Chad Stahelski'yle birlikte John Wick'i yönettiğini ve tecrübeli bir dublör koreografı olduğunu söyleyebilirim. Eğer Leitch yönetmen koltuğuna oturursa proje emin ellerdedir derim ben, gelişmeleri takipteyiz.



Hannibal Lecter

BON APPÉTIT

ÖMER AKDAĞ

Bir çiftliğiniz olduğunu düşünün. Bu çiftlikte olmayı seviyorsunuz. Yapabileceğiniz tonla şey var; ekin ekebilir, kulübenizi geliştirebilir, alet edevatınızla uğraşabilirsiniz, güneşin altında oturup müzik dinleyebilirsiniz vs. Ama sizin en sevdiğiniz şey çiftlikteki hayvanlarınızla vakit geçirmek, onlarla oynamak. Yeri geldiğinde onları kesip yediğiniz de oluyor ve bunda bir sıkıntı yok. Nihayetinde siz besin zincirinde onlardan yukarıdasınız ve o hayvanlar size ait.

Hannibal Lecter bir insan. Ve her insan gibi yaşamından keyif almak istiyor. Ama bir insan kendini entelektüel olarak geliştirdikçe, zihni açıldıkça daha rafine bir zevk anlayışına kavuşur ya, işte Hannibal da çiftliğindeki hayvanlarla, yani etrafındaki insanlarla oynamayı, onları analiz etmeyi, onları manipüle etmeyi, manipülasyonları sonucunda o insanların dönüştükleri kişileri ve yaptıkları eylemleri izlemeyi seviyor. Onun hayattan keyif alma yöntemi bu.

İnsanoğlunun ilkel bir tarafı olduğunu, ilkel şeylerin de ona keyif verdiğini kabul eder ayrıca: Yemek yemek gibi. Hannibal'ın küçük zihinleri, küçük günlük dertleri olan, az gelişmiş, besin piramidinde onun altında bulunan varlıkları yemesinin ne gibi yanlış bir tarafı olabilir ki? Sonuçta bizim içimizde de maymun, köpek, yunus gibi memeliler grubundan akrabalarımızı yiyenlerimiz yok mu? "Ahlaksız" mı geldi kulağa? Ama ahlak dediğimiz şey nihayetinde biz kaotik kalabalıkların hayatını sürdürebilmesi için var olan bir şey değil mi? Çoğumuzun bir tanesini bile ulaşılmaz olarak gördüğümüz analiz yeteneği, açık fikirlilik, zekâ, rafine zevk sahibi olma, iletişim yeteneği, ikna kabiliyeti gibi özellikleri bünyesinde toplamış ve farklı bir noktaya ulaşmış, bizim üst mertebemizdeki Hannibal Lecter için de geçerli olmasını mı bekliyordunuz bu ahlaki sınırlılıkların?

Ama ilkel başka bir tarafımız daha var insanlar olarak: Yalnız olmak istemiyoruz. Dr. Lecter hayatı boyunca zihinsel yeterlilikleriyle hayatta bir yerlere gelmiş, dünyaya diğer kalabalıklardan farklı bir bakış açısı geliştirmiş kişilere de az ya da biraz daha çok çaba sarf ederek yalanlarını inandırmış, onları da manipüle edebilmiş biri ve bir "eğlence aracı"ndan fazlası, onun bulunduğu noktaya daha yakın biriyle karşılaşabilmek, onunla vakit geçirebilmek için "her şeyini" olmasa da en azından "özgürlüğünü" verebilirdi. O bir "arkadaş" özlemi çekiyordu.

Will'den "zencefil" kokusunu aldığı andaki o şaşkınlığını, mutluluğunu, tedirginliğini ve bu şaşkınlığından, mutluluğundan, tedirginliğinden duyduğu tatminin büyüklüğünü hissettiniz mi siz de? Hayatı boyunca arzuladığı şeyi bulmuş gibiydi: İplerin bir süreliğine de olsa ellerinde olmadığı hissi... O ipleri tekrar eline almanın verdiği ego tatmini... Daha önce tatmadığı, daha üst seviye bir eğlence... Ve belki de kendi seviyesinde bir arkadaş...

Dördüncü duvar burada ne derece var bilmiyorum ama varsa yıkmak istiyorum müsaadenizle. Hani bir şekilde bir karakter analizi kaleme almaya çalışıyorum ya burada, Hannibal Lecter bunları görse tahminimce yapacağı tek şey yarım ağızla bir gülümseme olur. Çünkü bunlar zaten onun 5 yaşında falan farkına vardığı şeylerdir muhtemelen. O da bu ihtiyaçlarının, bu duruşunun farkında. Arzularının, hayattan keyif alma yöntemlerinin ve bunları yerine kolayca getirebileceğinin de bilincinde. Aynı şekilde yalnızlık çektiğinin de... Önemli değil ama. O bir insan olduğunun da bilincinde, insan olmanın getirdiği sınırlılıkların da. Bütün bu ihtiyaçlarının, zevklerinin, sınırlarının farkında olup, onlar yokmuş gibi davranmayıp, buna göre yaşamayı ve eğlenmeyi istiyor yalnızca. Hannibal basit bir insan bu açıdan baktığınızda.

Ha, öte yandan ola ki isterse bütün bunların üstünü çizip seçtiği başka bir hayatı yaşayabilme gücüne sahip olduğunun da farkında tabii ki. Ama neden istesin ki...



TARİHÇE

Hannibal Lecter, dünyanın Thomas Harris'in Red Dragon (Kızıl Ejder) kitabıyla tanıştığı bir karakter. Görsel olarak ilk kez Manhunter (İnsan Avcısı) isimli 1986 yapımı filmle karşımıza çıktı. Orada Brian Cox canlandırıyordu Hannibal'ı.

Ama elbette tarihin gördüğü en saygın kötü adamlardan biri haline gelmesi The Silence of the Lambs (Kuzuların Sessizliği) filmiyle ve Anthony Hopkins'in aşmış oyunculuğuyla gerçekleşecekti. Jodie Foster'ın canlandırdığı Clarice'le iletişimini,ona dair ve onun için yaptığı analizleri ağzımız açık izlemiştik. Hannibal ve Red Dragon filmleriyle de Hopkins'in Hannibal karakterini daha da derinleştirmesine şahit olduk. Geçmişini anlatan Hannibal Rising'de de karakteri Gaspard Ulliel canlandırmıştı.

Hannibal Lecter karakteri zaten yeterince iz bırakmamış gibi 2013'te başlayan ve ne yazık ki yalnızca 3 sezon süren mükemmel Hannibal dizisiyle kendisine duyduğumuz saygı birkaç kat daha arttı. Bunda elbette dizinin akıl almaz yazım kalitesinden sorumlu kişilerin yanı sıra karakteri anında benimseten Mads Mikkelsen'in payı devasaydı.

EMRE SÜMER

TARIK AKAN

O güzel atlara binip gitti şimdi o gülen gözler

Sanatçı olmak büyük bir sorumluluktur. Zira yaptıklarınız insanlar üzerinde etkiler bırakır, hatta onları yönlendirir. Zaten pek azı da sanatını karanlıkta bir ışık, sessizlikte bir çığlık, tepkisizlikte bir hareket olacak şekilde kullanabilir, insanın hem ruhuna hem beynine hitap edebilir. İşte bu yüzden de **Tarık Akan** sanat tarihimizin en ölümsüz kimliklerinden biridir.

Şüphesiz ki pek çoğumuz onu daha çocukken ailece izlediğimiz filmlerin asi yakışıklısı, iflah olmaz çapkını ve *Hababam Sınıfı*'nın Damat Ferit'i olarak tanıdık. O dönemin modası haline gelen geniş paçaları, saç modeli, gerçek bir çınara yakışır boyu ve ruhunun rengini yansıtan mavi gözleriyle hafızalarımıza kazındı. Kendisi gibi güzel insanlar **Gülşen Bubikoğlu**, **Hale Soygazi** ve **Emel Sayın**'la oynadığı romantik-komedilerle tanındı, Yeşilçam'ın en büyük jönlerinden biri haline geldi. Fakat o bambaşka şekilde hissediyordu. Daha 28 yaşındayken ve kariyerini bu çizgide rahatça sürdürebilecekken sanatını daha farklı şeyler anlatmak için kullanmayı tercih etti.

DAMAT FERİT'TEN MADENCİ NURETTİN'E

Sinemaya yeni bıyıklarıyla döndüğünde Yeşilçam'ın yakışıklısı değil bir fikir adamıydı artık. Ezilenleri, unutulmuşları ve en önemlisi de artık değişmesi gerekenleri anlatmak istiyordu. Ardı ardında *Baraj*, *Maden*, *Sürü* ve *Yol* gibi filmlerde oynadı. Bu filmlerde öylesine hissederek ve inanarak rol aldı ki hepsinde de en iyi erkek oyuncu ödülünü almayı başardı. Sadece bizi değil, tüm dünyayı da inandırmış olsa gerek ki *Yol* filmindeki rolüy-



EN UFAK HABERİ, REKLAMLARI BİLE OKUYORDUM. DIŞARISI GÜLLÜK GÜLİSTANLIKTI. SANSÜR YİNE ALMIŞ BAŞINI GİTMİŞTİ.



MAKİNE MÜHENDİSİ, CANKURTARAN, İŞPORTACI

Tarık Akan SES dergisinin düzenlediği yarışmayı kazanıp sinemaya geçiş yapana kadarki süreçte makine mühendisliğini bitirdi, işportacılık, hatta Bakırköy'de cankurtaranlık yaptı. Sonra da gene Yıldız Teknik Üniversitesi'nde gazetecilik okudu. Belki de bu tecrübeleri onu halka bu kadar yakınlaştırdı.



YAKIŞIKLI JÖNDEN FİKİR ADAMLIĞINA

Tarık Akan 1977'de mesaj kaygısı taşıyan ciddi filmlere geçiş yapana kadar hep romantik komedilerde yer aldı. Kendisi bu dönemi değerlendirirken yaptığı hiçbir filmden pişman olmadığını belirtmiş ve "Sonra da birdenbire okuma iştahı belirmişti bende. İlk adımım okumak oldu" demiştir.





le Cannes Film Festivali de kendisini en iyi erkek oyuncu olarak ilan etti.

Fakat ne acıdır ki insanları için hep daha iyisini istediği ülkesi ona aynı şekilde yaklaşmadı. **Yılmaz Güney**'in kaleme aldığı, Türk sinema tarihinde bir ilk olarak aynı festivalde en iyi film seçilen ve Altın Küre'ye de aday olan *Yol*, bizde 17 yıl boyunca hem yasaklanacak, hem de izleyenleri cezalandırılacaktı. **Tarık Akan** ise 80 darbesi döneminde sadece fikirleri ve inandıkları yüzünden 12 yıl hapisle yargıladı ve 2,5 ay hücre cezasına çarptırıldı. İnsan onuruna aykırı işkenceleri ve muameleleri bizzat deneyimleyip *Anne Kafamda Bit Var* kitabında kaleme aldı. Tabii bu ilk suçu da olmadı, Nazım Hikmet'in doğum yıl dönümü etkinliklerine katılmak ve Barış Derneği'ne üye olmak gibi 'azılı suçlar'dan ötürü de mahkemelik oldu.

YEŞİLÇAM'DA GERÇEK BİR ÇINAR

Kırgınlığından mıdır bilinmez, 90'lara gelindiğinde çok daha az filmde oynamaya başladı. Fakat *Karartma Geceleri* ve *Gülüm* filmlerindeki rolleriyle gene ödülleri toplamaya devam ediyordu. 2000'lere geldiğimizdeyse pek çok aktör gibi o da TV dizilerine geçiş yapmayı denedi. Özellikle de *Koçum Benim*'deki basketbol koçu rolüyle pek sevildi, zaten bu rol için fiziksel olarak daha uygun birini de bulamazlardı herhalde. Ama şahsen aynı yıl çekilen *Vizontele Tuuba*'daki kütüphanesiz köye atanan kütüphane müdürü rolüne bayılıyorum. Filmin sonunda gene 80 darbesiyle içeri girmesi ise şiirsel epiklikte bir kader cilvesiydi şüphesiz.

Oynadığı son 2 filmden biri olan *Deli Deli Olma*'yı izlerken kendisinin ne kadar yaşlandığını görünce yaşadığım üzüntüyü dün gibi hatırlarım. Aynı şekilde hâlâ jön günlerindeki gibi kamera önündeki parlayışını da... Sanatı hem sanat, hem de insan için yapmayı başarabilen bu güzel insanı 16 Eylül 2016'da da akciğer kanserinden kaybettik. Fakat o, TV'yi her açtığımızda *Hababam Sınıfı*'nda, *Bizim Aile*'de, *Mavi Boncuk*'ta gülen gözleri ve selvi boyuyla bize aslında hiç ölmediğini hatırlatacak. Güle güle uzun adam...



TARIK AKAN & EMEL SAYIN AŞKI

Seyirci Feryat, Yalancı Yarim ve Mavi Boncuk filmlerindeki rolleriyle bu ikiliyi hep birbirine çok yakıştırdı. Fakat bu aşk hiçbir zaman net biçimde göz önüne gelmedi. Tarık Akan'ın vefatının ardından Emel Sayın'ın yayınladığı "Güle güle sevgili" mesajı her şeyi özetliyor aslında.



ÖDÜL CANAVARI

Kendisi oyunculuk kariyeri boyunca toplam 111 filmde ve 4 televizyon dizisinde yer almıştır. Farklı festivallerden toplamda 10 kez En İyi Erkek Oyuncu Ödülü'nü kazanmıştır. Oynadığı son filmse hayranı olduğu Nazım Hikmet'i canlandırdığı 2009 yapımı Karşıyaka Memleket'ti.

İNSANLIKDIŞI KOŞULLARDA YAŞAYIP ETKİLENMEMEK DAYANIKLILIK YA DA DİRENÇLİLİK SAYILMAZ.

YENİ BÖLÜMÜMÜZDEN HERKESE MERHABA! BURADAKİ OLAYIMIZ BASİT AMA EĞLENCELİ. FARKLI FARKLI EVRENLERDEN ÖĞELERİ ALIP ARTILARINI EKSİLERİNİ SIRALADIKTAN SONRA "KAPIŞSALAR KİM KAZANIRDI?" DİYORUZ. ARENAMIZIN İLK KONUKLARI HER BİRİ BİRBİRİNDEN EFSANE UZAY GEMİLERİ OLACAK. BAHİSLER AÇILSIN!

EREN ERYÜREKLİ

STAR DESTROYER

Pek az şey Imperial March eşliğinde üzerinize gelen bir Star Destroyer'den daha korkunç olabilir. Bu dev savaş gemileri, gezegen istilası için üretildiklerinden muazzam bir ateş gücüne sahipler. Üzerinde lazerler ve güçlendirilmiş ion topları bulunan bu 1,600 metrelik canavarın çok yavaş hareket ettiğini tahmin edersiniz. 27,850 adet personel taşıyabilen geminin en büyük kozu ise kargosunda taşıdığı Stormtrooper'lar ve TIE Figther tipi avcı gemileri. Işık hızında kalma süreleri ise diğer gemilerden kısa.

MÜRETTEBAT: SAVUNMA:
ATEŞ GÜCÜ: MANEVRA KABİLİYETİ:

USS ENTERPRISE

Star Trek serisinin efsane gemisi Atılgan arenanın en zayıfı gibi görünüyor olabilir ama bu sadece bir yanılsama. Esasında bir keşif gemisi olduğu için Atılgan ateş gücü yerine elindeki imkânları en idareli şekilde kullanmaya ayarlanmış bir gemi. Maksimum 1200 kişi ile 5-10 yıllık uzun görevlere çıkabilen geminin kalkanları ve manevra kabiliyeti yüksek olsa da ateş gücü olarak biraz zayıf kalıyor ama özellikle güdümlü foton torpidolarına dikkat diyelim. Boyut olarak en küçük gemi de bu aynı zamanda.

MÜRETTEBAT: SAVUNMA:
ATEŞ GÜCÜ: MANEVRA KABİLİYETİ:

BATTLE CRUISER

Starcraft'ın emektar Battle Cruiser'ları ortalama 7,000 kişi kapasiteli olmakla birlikte iş yakın savaşa geldiğinde Marine birlikleri ile hayli ölümcül olabiliyorlar. Armageddon ve Yamato topları tek seferde korkunç hasar verebilen silahlar, geminin güdümlü nükleer bomba atabilmesi de elini kuvvetlendiriyor. Rakibin hızlı saldırılarına karşı ufak drone gemileri olsa da kolayca patlayıp Battle Cruiser'ı savunmasız bırakabilirler. Yani iş biraz keskin nişancılık biraz da Marine'lerin gözü pekliğine kalıyor.

MÜRETTEBAT: SAVUNMA:
ATEŞ GÜCÜ: MANEVRA KABİLİYETİ:

VE KAZANAN... ATILGAN!

Savaş çetin geçiyordu... Star Destroyer'in yoğun ateşi altında kalkanları bitme noktasına gelmiş Atılgan ekibi çareyi Han Solo gibi bir asteroit kuşağına girmekte buldu. Bu alanda kendinden emin ilerleyen Star Destroyer'in savunmaları yavaş yavaş erirken fırsatçılığını konuşturan Battle Cruiser onu birkaç ölümcül darbe indirerek diskalifiye etmeyi başardı. Uzaya dağılan stormtrooper'lara üzülmedik değil hani.

Teke tek kalan ağır hasarlı iki rakibin kapışmasında menzilli silahlar tükenince iş başa düştü ve bordalayan gemilerin içinde heyecanlı bir köşe kapmaca yaşanmaya başladı. Atılgan mürettebatı ekip olarak çalışmayı iyi becerdiğinden ağır zırhlı ve silahlı Marine'leri bir bir indirse de kayıplar kaçınılmazdı. Nihayetinde Battle Cruiser'ın köprüsüne sızan Mr. Spock'ın Vulcan usulü bayıltmasıyla kaptan etkisiz hale getirilip gemi teslim alındı ve ucu ucuna da olsa Atılgan kazanmış oldu. Kayıp TIE Fighter pilotlarına ise ne olduğu bilinmiyor.

DESCENDER

ROBOT ÇOCUKLAR DA RÜYA GÖRÜR

Doğrusu bu ay hem *Westworld*, hem de nerden geldiği belirsiz bir *Ghost in the Shell* aşermesiyle sağım solum robot olmuşken, üstüne bir de oturup robot bir çocuğun serüvenlerini okuyacağımı sanmazdım. Fakat *Descender* tüm beklentilerimi aşarak beni kendine kolaylıkla bağlamayı başardı. Özellikle çizer **Dustin Nguyen**'in tüm bir cyberpunk külliyatından izler taşıyan (*Akira*, *Metropolis* ve *Yapay Zekâ* başta olmak üzere) suluboya renklendirmeli zengin ve detaylı işçiliği takdiri hak ediyor.

Konusu uzak gelecekte Star Wars-vari bir ortamda geçen *Descender*, Harvester isimli devasa boyutta robotların aniden pek çok gezegene saldırıp ortalığı dümdüz etmesinden sonra, onların yapay zekâ mimarisini kullanan robotların kaçak olarak yaşadığı post-apokaliptik bir manzara sunuyor. Esas oğlanımız TIM-21 çocuk görünümünde bir eşlikçi robottur ve felaketin ardından yıllar geçtikten sonra uyanır. Gerisiyse bolca kovalamaca ve keyifli yan karakterlerle dolu güzel bir macera şeklinde ilerliyor. *Descender*'da dikkatimi çeken bir diğer noktaysa asla ipin ucunu kaçırıp aksiyona fazla abanmaması ve yazar **Jeff Lemire**'in karakterlerini derinleştirmek için zaman ayırması. Bu noktada panellerin geniş tutulup karakterlerin dünyasının detaylı olarak yansıtılması ve sepya tonlarındaki flashback kısımlar, sayfalar arasındaki tempoyu güzel ayarlamış ve okurken yorulmuyorsunuz. Henüz dilimize çevrilmeyen eserin ilk iki cildi çıktı ve 3.'sü de Aralık'ta gelecek. Bilim-kurgu'da aşırı aksiyondan bunalanlar için harika bir eser bu. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Robot hikâyelerine doyamayanlara kesinkes önerimdir. Duyarlı ve dramatik gücünü eğlenceli halde sunabilen, kaliteli bir okuma vaat ediyor. ★★★★☆





RACHEL RISING

ALMA RACHEL'IN AHINI, ÇIKAR AHESTE AHESTE

Gerekli Şeyler'in bastığı *"Cennetteki Yabancılar"* serisi ile tanımış olabileceğiniz yazar/çizer **Terry Moore**'un en son tamamladığı eseri *Rachel Rising*, yakın zamanda tek ciltlik kocaman bir toplama olarak raflarda yerini aldı. Ben de Türkçe olarak basılmasını umut ederken, Moore'dan okuduğum bu ilk eser hakkında size bir iki kelam edeyim dedim.

Öncelikle söylemek gerekir ki RR siyah-beyaz bir yapım. Sürüyle farklı renkle, tonla vesaire uğraşmadan anlatımını olabilecek en sade biçimde yapıyor. Yer yer bolca şiddet içeren çizimlerin netliği, yazı olmadan okura bir şey anlatmaya gelince büyük bir artı nokta haline geliyor. Zaman zaman araya giren balonlar da lafı hiç dolandırmadan görevini yapıp kadrajdan çıkıyor. RR bu yüzden okuması, sindirmesi çok keyifli, hızlı ve kolay bir çizgi roman. Hikâyesiyse bu sadelikten yine ödün vermiyor; ufak bir kasabada "yaşayan" ana karakterimiz Rachel, ciddi ciddi "kendini ölü buluyor." Onu kimin öldürdüğünü ve niye hayata döndüğünü ararken ipliğin ucu cadı avlarından yaradılış hikâyesine kadar gidiyor, lakin ölçek asla büyümüyor, olaylar kasaba çerçevesinden çıkmıyor. Neredeyse bütün ana karakterlerinin kadın olduğu, hınzır ters köşelerle dolu bu hikâyeyi hatmederken, American Horror Story'nin ilk sezonuyla üçüncü sezonunun karışımı bir ton yakaladım diyebilirim. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Çokça "ağır şey" okuyup beyninizi yorduysanız, dinlenmek için Rachel Rising'i tercih edebilirsiniz. ★★★★☆

EMRE KARAOĞLU

HUNT FOR THE WILDERPEOPLE

İnsan avının en eğlenceli hali

YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Sam Neill, Julian Dennison, Rima Te Wiata **IMDb NOTU:** 8,0

What We Do in the Shadows'u izleyenler zaten bu filmi duyurulduğu andan beri yakın markaja almışlardır sanırım. Yok, hala izlemedim diyorsanız şiddetle tavsiye ederim. Ama konumuz Yeni Zelandalı müthiş yönetmen **Taika Waititi**'nin son projesi *Hunt for the Wilderpeople*. Efendim film nasıl bir ruh halinde olursanız olsun yüzünüzü güldürecek türde. Hani "içinizi ısıtacak bir film" diye bir klişe vardır ya, işte tam olarak onunla karşı karşıyayız. Zaten bu Yeni Zelandalı kardeşlerimiz işi çözmüşler. *Flight of the Conchords*'la hayatımıza giren **Jemaine Clement**'le birlikte çektikleri *What We Do in the Shadows'dan* sonra yönettiği *Hunt for the Wilderpeople* kısaca, sevimsiz bir çocukla ona alışmaya çalışan yeni ailesinin hikâyesi aslında.

Sevimsiz dediğime bakmayın aslında çocuğa. Biraz daha yakın tanıtayım size gangsta veleti. En büyük idollerinden biri Tupac Shakur olan bu çocuğun adı Ricky, Ricky Baker (bu isim kült bir karakter olacak haberiniz olsun). Ricky, ailesi tarafından küçük yaşta terk edilmiş, bundan gayri de dünyayla problemleri olan bir çocuk. Birazcık asi, birazcık gergin, birazcık umursamaz ve birazcık da serseri. Kendini gangster olmaya adamış bir ilkokul öğrencisi diyelim ona. Öz ailesinden yediği sillenin etkisiyle kazandığı serserilik kuponu sayesinde hiçbir aile kendisini evlat edinmek istememiş haliyle. Nihayet şehrin gürültüsünden uzak bir dağ başında yaşayan dünyalar iyisi Bella ve onun garip, huysuz, tasasız partneri Hec'in yanında bir yuva bulur. Derdini de tam bu noktada anlatmaya başlıyor zaten yapım. Sürpriz gelişmelerle bir anda yol filmi havasına bürünse de özünde bir büyüme, farklılıklarını kabul edip beraberce hayata tutunma öyküsü *Hunt for the Wilderpeople*. Acı-tatlı anları birbirine harika şekilde eklemlerken bitene kadar da başından kaldırmayan 'acaba şimdi ne olacak' hissiyatını sürekli koruyabilen, bununla da övünmeyen sıra dışı bir öykü bu. Özellikle Ricky ve Hec arasındaki dinamikler çok ince düşünülmüş sahnelerle verilmiş. Yüzüklerin Efendisi'nden aşina olduğumuz Yeni Zelanda doğasıysa yine deyim yerindeyse rol çalıyor.

Kara komedi demeye dilim varmıyor filme ama 'koyu-komedi' diye bir tür ayarlayacağım kafamda bu projeye. Gerçekten çok özenle yazılmış karakterler ilk gördüğünüz andan beri "işte budur, bu adam bunu yapar, offf söze bak" gibi hissiyatlar ve surat ifadeleri oluşturuyor içinizde. Anlatım tarzı konusunda izlediğim çoğu filmden bir tık öne çıkabilecek ve arkasına bakıp ukalaca bir sırıtış atabilecek bir film kendisi. Filmin orijinal müzikleri de seçilen müzikleri de inanılmaz olduğu kadar ayrı bir konu başlığı benim için. Form doldurmayı sevmeyenlere neden sevmediklerini hatırlatacak ya da sevmemeleri için bir sebep sunacak. **Leonard Cohen** tınılı *Hunt for the Wilderpeople*, bir filmden ne bekliyorsanız hepsini karşılayacak bir yeni dönem başyapıtı.

MUTLAKA İZLEYİN







EDİTÖRÜN NOTU: Ciddi anlamda son zamanlarda izlediğim en iyi şey. ★★★★★

BUNLARI DA KAÇIRMAYIN



WHAT WE DO IN THE SHADOWS

Yine aynı ekibin mahsulü olan film şahane bir günümüz vampir hikayesi. Aynı evde yaşayan farklı vampirlerin yaşadığı zorlukları reality show tadında bizlere aktarıyor. İnce detaylar ve kaliteli mizah sevenler hemen izlesin.



BOY

1984 Yeni Zelanda'sında geçen hikayemizin karakteri Boy. Boy, çok büyük derecede Michael Jackson hayranı bir çocuk ve her çocuk gibi kendine bir kahraman arıyor. Taika Waititi'nin ödüle boğulan bu filmi şu anki kariyerinin temellerini sağlamlaştırdı.



EAGLE VS SHARK

Taika Waititi'nin ilk uzun metrajlı filmi olan Eagle vs Shark, tuhaf bir aşk hikâyesi anlatıyor bizlere. Jemaine Clement'in popüler olduğu filmlerden biri olan Eagle vs Shark, Sundance Film Festivali'nin 2007 özel seçkisinde yer alıyor.

YÖNETMEN: Takeshi Nozue **SESLENDİRENLER:** Aaron Paul, Lena Headey, Sean Bean **IMDb NOTU:** 7



FINAL FANTASY XV: KINGSGLAIVE

Final Fantasy adını duyunca köşe bucak kaçan bir topluluk varsa her ay yeni bir FF görmeye başladığımızdandır. *Kralın Kılıcı* adıyla Türkçe'ye çevrilen Kingsglaive'e de aynı tepkiyi veren çok kişi var ama bizim gibi XV için sabırsızlanan ve FF filmlerine doyamayanlar için heyecanlı bir bekleyişti Kingsglaive. Hayal kırıklığına da uğratmadı kesinlikle. Görsel olarak yalnızca "inanılmaz" kelimesiyle tarif edebileceğim filmi izlemek için herhangi bir Final Fantasy ile alakanız olması ya da XV'i takip ediyor olmanız gerekmiyor. Hiçbir ön bilgiye sahip olmadan başına oturup izleyebileceğiniz film, dolu dolu aksiyonun yanı sıra ortalama üzeri bir hikâye, başarılı karakterler, muhteşem bir görsellik ve harika bir seslendirme sunuyor izleyiciye. Serinin hayranları için FF atmosferini de taşımasına karşın bir *Advent Children* kadar komplike değil, oyunu oynayacaklara yönelik çekilmemiş olduğu da çok belli. Tüylerinizi diken diken edecek sahneler de barındıran filmi sadece teknolojinin ne kadar ilerlediğini görmek için bile izleyebilirsiniz, o derece. Arada senaryo olarak düşüyor ve biraz hızlı geçilmiş gibi hissettiren yanları var ama genel seyir zevkini bozacak kadar büyük bir hatası olmadığını da çok büyük bir mutlulukla belirteyim. FF hayranıysanız kesin izleyin, değilseniz de görselliği ve aksiyonu için gene izleyin. -Tarık

EDİTÖRÜN NOTU: Güzel Final Fantasy filmi diyorum, daha ne diyeyim? ★★★★☆

YÖNETMEN: Dan Kwan, Daniel Scheinert **OYUNCULAR:** Paul Dano, Daniel Radcliffe, Mary Elizabeth Winstead **IMDb NOTU:** 7,2

SWISS ARMY MAN

Eğer bu filmin fragmanını gördüyseniz ne kadar uçuk bir şeyle karşılaşacağınızı tahmin etmişsinizdir. Görmeyenler için; ıssız bir adada kalmış ana karakterimizin denizden bulduğu cesetle kurduğu dostluğun sıra dışı öyküsü şeklinde özetlenebilir SAM. Şimdi ceset meset ne ayak diyebilirsiniz haklı olarak. Filmin adını aldığı 'İsviçre Çakısı' gibi bir adam ceset Manny, onu bulan Hank'in tesadüf eseri keşfettiği akla zarar özellikleri sayesinde adada hayatta kalmalarını sağlıyor. İkisi arasında kurulan bağ onları zamanla birbirine yaklaştırırken absürt-komedinin doruklarında gezen ve adab-ı muaşeret kurallarını pek de sallamayan sahneler birbiri ardına diziliyor. Tüm film boyunca bu fikir kimin aklına hangi kafayla geldi diye sorguladıysam da cevabı bulamadım ve bundan da mutluluk duydum. Çünkü nihayet beni şaşırtan ve beklenmedik derecede incelikli bir iş çıkmıştı karşıma. Başkası oynasa tatsız veya en iyi ihtimalle banal olabilecek film başroldeki **Dano** ve **Radcliffe**'in kendilerini %150 adadıkları performansları sayesinde o kadar etkileyici ve izleyiciyi içine çeken bir hâl almış ki izlemeden anlayamazsınız.



Modern yaşamın bireyler üstünde yarattığı baskıyı, iletişimsizliği ve yabancılaşmayı içinizi sızlatacak şekilde gerçekçi bir şekilde işlerken alabildiğine de komik olmayı başaran yapımı izninizle yılın en orijinal filmi ilan ediyorum. Kaçırmayın. -Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: Bireyin varoluşsal problemlerine dâhiyane bir bakış açısı sunan bu çatlak filmi izlememek ciddi kayıp olur. ★★★★☆

Uzaktan İzleyin!



TMNT: OUT OF SHADOWS

Out of Shadows da eski üçlemedeki ikinci filmin yaptığı hatayı yapıyor ve ilk filmi güzel yapan her şeyi çıkartıp yerine sadece eğlence faktörü koyuyor. Karanlık ve daha ciddi tonundan kurtulup tamamen çocuklara yönelik hazırlanan bir film olmuş. Sadece kafa boşaltmak amaçlı uzaktan bakılabilir. **-Emre S.**

THE LEGEND OF TARZAN

Tarzan ne demekti? Tarzan eğlenceydi, gizemdi, ormanın büyüleyici atmosferiydi. Sen tut abiyi Londra'da evlilik sorunları yaşayan ve 7/24 somurtan birine dönüştür, sonra ormanda olmadık bir maceraya sürükle ve neredeyse ölümsüz kıl. Ruhsuz, tatsız, lüzumsuzca ciddi bir uyarlama, teleskopla izleyin. **-Eren E.**

INDEPENDENCE DAY: RESURGENCE

Kabul etmek gerekir ki 20 yıl önceki ilk film eğlenceliydi. İkincisindeyse sizi karton karakterler, alışıldık efektler, bayat espriler ve özellikle genç ekipten kötü performanslar bekliyor olacak. Eski kadro durumu biraz kurtarmaya çalışsa da yetmemiş. Üçüncüsü gelecek şekilde bitirmişler bir de utanmadan. **-Eren E.**

GHOSTBUSTERS

Aslında hiç umudum olmadığı için deli gibi gömemeyeceğim filmi. Hikâye gayet tırt bence, komiklik unsurları pek yetersiz. Ama filmi kadın odaklı yapma niyetindeyken neden bütün eğlence unsurunu dostumuz Thor'a yüklediniz a insafsızlar? **-Emre K.**

ALICE THROUGH THE LOOKING GLASS

Bunun ilki de bir olmamıştı sanki, değil mi? Her nasılsa o film gişede 1 milyar doları geçtiği için çekilen bu yenisinde de bol bol yeşil ekran önü CGI karakterler görecek, azıcık da olsa Zaman karakterini hoş bulup diğer her şeye pek de anlam veremeyeceksiniz. **-Eren E.**



EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Lisa Joy, Jonathan Nolan **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Jeffrey Wright, Anthony Hopkins, Ed Harris **IMDb NOTU:** 9,2

WESTWORLD

Evrimin bir sonraki adımı

Pek meraklandık, çok umutlandık, beklentileri uzaya çektik, illa ki iyi çıkar dedik ve sonunda yılın en büyük TV olayı Westworld'e kavuştuk dostlar. Peki dizi ondan beklenenleri verebildi mi? Henüz 3 bölümünü izlediğim için bu soruya tam net bir yanıt vermem zor olsa da bu kadarcık kısmıyla bile beni benden almayı başardığını söyleyebilirim.

Bir kere izlerken çok net hissettiğiniz bir zekâ yoğunluğu var seride. Diyaloglar, setler, üzerine konuşulan mevzuların gerçekten derinliğine inilmesi ve bunu seyirciyi aptal hissettirmeyecek şekilde yapmak gerçekten çok zor bir iş. Orada aslan payı serinin yaratıcısı ve senaristleri olan Jonathan Nolan ve eşi Lisa Joy'a ait. İkili, insan zihninin en karanlık köşelerine girip çıkmaktan sakınmamışlar belli ki. Westworld'ün konusu Michael Crichton'ın aynı adlı roman ve filminden uyarlanarak rayından çıkan bir eğlence parkında yaşananları anlatıyor (yazarın diğer bir eseri Jurassic Park'ta olduğu gibi). Vahşi Batı temalı bu eğlence parkında 'misafirler' günlüğü 40,000 dolara mâl olan konaklamalarında ultra-gerçekçi cyborg 'evsahipleri' ile dolu ve bir MMORPG'yi andıran atmosferde istedikleri her türde macerayı yaşayabilmektedirler. İster hazine avına çıkarlar, ister Apaçiler'e karşı savaşırlar veya sadece bedensel hazların peşinde koşabilirler. Burası insanın kim olduğuyla değil gerçekte kim olabileceğiyle ilgilenen, o potansiyellerini dışa vurabilecekleri bir yerdir. Özellikle video oyunu oynayanlar hiç yabancılık çekmeyecek. NPC diyebileceğim robotlarsa günlük rutinlerini devam ettirmek ve iletişime geçtikleri insanları çeşitli maceralar yoluyla bu dünyanın içinde gezdirmekle yükümlüler. Esas kırılma noktasıysa Westworld'ün ilk robotu olan çiftlik kızı Dolores'in, deyim yerindeyse 'gerçeklere uyanışı' ile başlıyor. Her gece hafızaları silinen robotlar insanların onlara yaptığı türlü çeşit vahşeti hatırlamaya başladığındaysa (yani bilincin yapıtaşı öz-farkındalığa ulaştıklarında) bu sapkın zevkler cenneti bir nevi cehenneme dönüşecektir.

Westworld iki şeyi çok iyi yapıyor: İlki üzerine düşünmesi, teoriler üretmesi son derece zevkli girift ve kompleks bir dünyayı önünüze koyuyor. İkinci olarak da bu dünyanın içinde en epiğinden en ürküncüne kadar mini-hikâyeleri (yan görev de denilebilir) başarıyla anlatıyor. Devasa bir oyun olarak düşünebileceğimiz dünyası, ayak sesleri iyiden iyiye duyulan robot evrimine ve akabinde devrimine karşı ne kadar direnecektir bu bir merak konusuyken, tanrılaşan insanın robotlaşması şeklindeki tersine evrim fikriyle de nefis bir felsefi tezatlık inşa ediyor. Bilincin kökeninde hatıralar olduğundan, anıları olan robotların insanileşmesini işleyişi ve varoluşun kaotik yapısına derinlemesine attığı bakış dizinin bilim-kurgu külliyatına yapacağı en büyük katkı gibi duruyor.

Westworld muazzam kadrosu, her tarafından akan kalitesi ve ince ince işlenmiş senaryosuyla şimdiden yılın dizisi bence. Not kısmındaki 4 yıldızsa rahatlıkla 5'e dönüşecektir sezon sonunda. Tıpkı Black Mirror'daki gibi gerçek kötülüğün teknolojide değil insanın içinde olduğunun altını çizen seriyi izlememek muhtemelen yıl içerisinde yapacağınız en büyük hata olacaktır, benden söylemesi.

EDİTÖRÜN NOTU: İleride bir klasik olarak anmamıza ramak kalmış bir seri Westworld. Sadece yapım kalitesi açısından değil, içerik olarak da diğer insan–robot hikâyelerinin bir adım önünde. ★★★★☆



NE ETTİ SİZE BU ROBOTLAR!?

Sinemanın ezilen, hor görülen robotlarından ufak bir seçki hazırladık sizlere.

ARTIFICAL INTELLIGENT

Steven Spielberg'ün efsanevi yönetmen Stanley Kubrick'ten miras aldığı bu projede gerçek bir çocuk olmaya çalışan aşırı gerçekçi robot David'in boyundan büyük maceralara atılışını izliyorduk. Yaratılan gelecek manzarasıyla robotların sürekli olarak şiddete maruz kaldığı oldukça karanlık bir ortamdı. Tabii son gülen iyi gülüyordu o da ayrı mevzu. Modern klasiklerden...

I, ROBOT

Will Smith'in bir ara çok bilim-kurgu filmi geliyordu. Isaac Asimov'un kemiklerini mezarında ters döndürdüğünü tahmin ettiğimiz bu lüzumsuz aksiyon soslu uyarlamada işçi olarak kullanılan robotların başlarındaki yapay zekâ sayesinde galeyana gelip insanlara dalmalarını izlemiş ve nihayetinde toplumdan dışlanmalarına tanık olmuştuk.

BLADE RUNNER

Önümüzdeki yıl devamı gelecek olan bu bilim-kurgu klasiğinde Replicant denen insandan ayırt edilmesi neredeyse imkânsız robotların olduğu karanlık bir gelecekteyiz. Kontrolden çıkan bir grubu avlamakla görevli Deckard'ın öyküsünü takip ettiğimiz filmde robotların 2. sınıf vatandaş muamelesi gördüğüne tanık olurken, esas kötülerin insanlar olması şaşırtıcı değildi.

YAPIMCILAR: Cheo Hodari Coker **OYUNCULAR:** Mike Colter, Simone Missick, Rosario Dawson, Erik LaRay Harvey, Mahersala Ali **IMDb NOTU:** 8,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



LUKE CAGE

Sizi bilmem ama Marvel'ın Netflix dalgasında, sonunda Defenders'ı oluşturacak karakterlerin solo dizileri arasında en az merakla beklediğim Luke Cage'di benim. Yani buna etki eden pek çok faktör vardı; kurşungeçirmez deriye ve insanüstü güce sahip bir karakter için estetik aksiyon sahneleri çekileceğine inanmıyordum, sahne kurgusundan beklentim düşüktü. Siyahi kültürüyle çok ilgili değildim. **Vincent Do'nofrio** ve **David Tennant**'ta hayat bulan harika kötülerden sonra ilgi çekici bir kötü karakter sunabileceğine inanmıyordum. Peki, beklentilerim ne kadar doğru çıktı? Aksiyon sahnelerinde ne beklediysem o oldu. Neyse ki beklentilerimle ilgili olumsuz kısımlar oradan öteye doğru çıkmadı. Siyahi kültürünün yansıtılışı, harika oyunculuklar ve dizinin yerinde ayarlanmış tonu sayesinde benim bile ilgimi canlı tutmayı becerebildi. Yardımcı karakterlerden kötülere herkesin oyunculuğu çok başarılıydı. Yerim az olduğundan ayrıntılı övemeyeceğim ama **Mahersala Ali** (Cottonmouth) ile **Erik LaRay Harvey** (Diamondback)'nin isimlerini anmadan geçmeyeyim. Senaryo ne yazık ki klişe olmaktan ileri gidemedi, siyahi birlik beraberliğini gazlayalım diye koyulan kimi sahneler de yapmacıklıklarıyla çok gözüme battı. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Başarısız noktaları harcadığınız zamanı boşa çıkarmayacak, başarılı olanları ise takdire şayan. ★★★☆☆

YARATICI: Jeremy Slater **OYUNCULAR:** Alfonso Herrera, Ben Daniels, Hannah Kasulka **IMDB NOTU:** 8.3 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Fox

THE EXORCIST



Bugüne kadar yapılmış en korkunç film olarak lanse edilen The Exorcist nihayet televizyondaki yerini aldı. Neden bu kadar uzun sürdüğünü anlayamadım gerçekten. Ne bileyim o kadar çok proje televizyon dizisi olarak yeniden hayat bulurken The Exorcist'i havada kaparlar diye düşünmüştüm. Neyse, geldi en nihayetinde. Hem de gümbür gümbür geldi. Yeniden yapım olmadığını bildiğim için pek mutlu olsam da ne yalan söyleyeyim elim oynat tuşuna giderken biraz çekindim. Ama gördüm ki mevzu bahis hikâye pek başka. Olaylar hâlâ William Peter Blatty'nin The Exorcist eseri minvalinde geçiyor. Evet, buna zaten hepimiz hâkimiz. Zaten yapımcılar da dizinin geçtiği evrenin bildiğimiz The Exorcist evreniyle aynı olduğunu duyurdular. Hatta minik göndermeler olur mu eskiye diye küçük soru işaretleri bırakmadı değil kafamda (Linda Blair'lar falan). Bunlara rağmen izlerken "işte şey olmayacak mı?" gibi bir cümle kurmanıza imkân vermiyor bu yeni seri. Yine de kafamda dönen çılgın bir sual vardı. Bu sual "Peki iddiası korku olan bu dizi, acaba beni korkutabilecek mi?" şeklindeydi. Zaten dizi piyasasında en büyük eksik ciddi bir korku ürünüyken ve eldeki malzeme canavar gibi sağlamken başarılı olmama ihtimalleri yok gibi aslında. Hepimiz biliyoruz ki korku projeleri genelde insanı korkutmaz. Rahatsız eder, gerginlik yaratır ya da iç şişirir. Asıl aksiyonu dostumuz jump scare'ler yaratır. Tabii ki dev korku unsuları bildiğimiz şekilde lanse ediliyor ama The Exorcist insanı ciddi ciddi ürkütüyor, ne yalan söyleyeyim bazen korkutuyor bile. Ben izlerken korkma olaylarına pek sıcak bakan biri değilimdir ama The Exorcist, atasının sıfatı olan 'en korkunç'u beyaz ekranda devam ettirecek gibi gözüküyor. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bunu yazmazsam ölürüm; ilk bölümün finalinde çalan efsane müzik tüylerimi ürpertti. ★★★☆☆

HABER

GAME OF THRONES KONSERLERİ BAŞLIYOR!

Ama yalnızca ABD ve Kanada'da. Şimdilik. Dizinin yaratıcılarına göre "akıl durduran bir deneyim" olacak olan konserler 2017 Şubatı'nda Kansas'tan başlayıp 28 eyaleti gezecek ve üstün teknoloji ürünü bir şov sunacak seyircilere. Canlı orkestra, koro ve daha önce görülmemiş görsellerin zenginleştireceği konserler dizinin 6 sezonundan en iyi kısımları müzikseverlerle buluşturacak. Bize de gelir mi bilmem ama muhteşem olacağa benziyor.



KARA KULE UYARLAMASI TEK FİLMLE YETİNMEYECEK

Geldi, geliyordu, gelecekti derken Stephen King'in devasa roman serisi Kara Kule nihayet önümüzdeki yıl sinemalarda bizlerle buluşacak. Madem geldin az daha kal dercesine yapımcılar şimdiden filme yandaş olacak bir TV serisinin hazırlıklarına başlamışlar bile. Idris Elba'yı yine Ronald rolünde göreceğiz fakat dizinin silahşorun gençlik yıllarını anlatacağı da sızdırılan bilgiler arasında. Yani bir nevi yan hikâye olacak olan yapım Kara Kule evrenini genişleterek olası devam filmlerine zemin hazırlayacak. Seri 2018'de bizlerle.



HABER

TV'DE CANDY CRUSH İZLEMEK İSTEYEN?

Yok artık dediğinizi duyar gibiyim. Ki ben öyle dedim. Ama korkmayın, şekerlemelerin sıkıcı hayatı üzerine konulu bir seri olmayacak bu arkadaş. CBS'nin yapımcılığında gelecek olan seri dev bir dokunmatik ekranda yarışmacıların birbirleri ve zamanla yarışacağı canlı bir şov olacak. 1 saat uzunluğundaki programın iki kişilik ekipleri karşı karşıya getirip oldukça heyecanlı dakikalara sahne olacağı konuşuluyor. Artık ne kadar heyecanlanırsanız işte...

WESTWORLD'E EJDERHALAR GELİR Mİ?

Neden olmasın? Geçenlerde bir yemekte buluşan G.R.R. Martin ve Westworld'ün yaratıcısı Jonathan Nolan'ın sohbetinde lafı geçen bir crossever durumundan bahsediyoruz. Westworld'ün orijinal romanında ve 1973 yapımı filminde Vahşi Batı haricinde de konseptler (Roma, Fantastik bir Ortaçağ dünyası) bulunmaktaydı ve Martin'in yapımcılara önerdiği şey de Westworld'e bir Westeros tadı katmak. Bu sayede GoT'da ölen karakterler android olarak Westworld dünyasında görünebilir, hatta bambaşka maceralara atılabilirler. Yani ilginç tabii ama olasılıklar düşük göründü bana son kertede.

Spoiler!

1. SEZON FİNALİ



EMRE SÜMER

YARATICILAR: Matthew Miller **OYUNCULAR:** Damon Wayans, Clayne Crawford, Jordana Brewster, Keesha Sharp **IMDb NOTU:** 7,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Fox

LETHAL WEAPON

Artık o kadar da yaşlı değilim

Lethal Weapon'un uzun yıllardır bir final niteliğinde beşinci filmini beklerken reboot dizisinin duyurulması biraz sürpriz olmuştu. **Mel Gibson**'ın, **Danny Glover**'ın ve **Joe Pesci**'nin yerini kim doldurabilirdi ki? Aklımda bu deli sorularla olsa da inanın olabildiğince ön yargısız şekilde izledim diziyi eski günlerin hatırına. Dizi seriyi modernize edeyim derken biraz özünden de sapmış gibi. Keza Michael Kamen'in blues melodilerinden sonra "Yo nigga!" tadında rap parçalar duyunca ne izliyorum ben dedim kendi kendime. Üstelik biraz daha dedektiflik dizisi gibi olmuş bu, laboratuar analizleri, çözülmesi zor olaylar falan. Ayrıca Riggs ayarsız bir adam olabilir ama bunda aksiyon sahnelerinin saçmalık dozunu biraz kaçırmışlar gibi. Roger da o yaşlanmış polis havasını vermiyor sanki, aktörü zımba gibi çünkü. Fakat Riggs'in karısının ölümüne değinmeleri (eşimi izlerken ağlatacak kadar da etkiledi), yer yer sağlam mizah anlayışı ve eski seriye göndermeleri de hoşuma gitti. Aslında kendi başına fena sayılmaz ama klasik serinin tadını da alamadım doğrusu, zaten karakterler haricinde filmlerden hiçbir içerik de kullanmadılar şimdiye kadar. Kanka polis-dedektifler izlemeyi seviyorsanız bir bakılabilir.

EDİTÖRÜN NOTU: Eskinin tadı yok ama kötü de değil hani. ★★★☆☆



JOHN WYNDHAM

TRIFFIDLERIN GÜNÜ

Günahlarınla yüzleşme vakti insanoğlu

Düşünsenize, 2 metre boyunda bitkilerin dünyayı ele geçirdiğini söyleyen bir kitap bu. "Meh" diyerek onu rafına koyuyorsunuz, değil mi? Koymayın. Çünkü B filmi gibi bir konuya sahip gözükse de, aslında ortada ne dünyayı ele geçiren bitkiler var, ne de kötü bir kurgu.

Triffidlerin Günü, kendi sonunu kendi getirmiş insanların hatalarından ders mi alacağı, yoksa aynı hataları yeni kuracakları düzende de tekrar mı edeceklerinin romanı. Kaynağı yine insanlar olan bir meteor yağmuru sonucu dünyanın çok büyük bir kısmı kör olduğunda, gören az sayıdaki insan modern bir kaosun içinde debelenip duracak. Bu sırada yazar John Wyndham harika biçimde biyolojik silahlar, GDO ve doğaya karşı işlediğimiz her suçun bedelini nasıl ödeyeceğimizi mantık sınırları içinde anlatacak. Yıllarca görererek yaşamış insanlar körlükte tökezlerken, gören sayılı insanlar yeni bir çağın adımını atacak.

Bu bir bilimkurgu klasiği. 2 metre boyunda ve insan elinden çıkma triffidlerin ortada cirit atması söz konusu olsa da, bu insanın insana karşı mücadelesini ele alan bir post-apokaliptik kurgu. İnsanın doğadaki yeri, kibri ve hatalarına karşı olan riyakarlığı üzerine mutlaka kitaplığınızda olması gereken bir eser. -Hazal

EDİTÖRÜN NOTU: Adıyla ve arka kapağıyla ters köşe yapan kitap, her bilimkurgu ve kıyamet sonrası kurgu severin okumadan geçmemesi gereken bir yapıt. ★★★★☆

ARCTURUS'A YOLCULUK

Hayatın anlamı hiç bu kadar karanlık olmamıştı

Arcturus'a Yolculuk, adının verdiği his gibi bir Aya Seyahat değil. Çünkü o karanlık. O okura meydan okuyan kara bir leke. Dahası, tüm bu karanlık doğası içinde "Gerçek hayat bu mu?" sorusunu sorduran bir de altmetne sahip. David Lindsay'nin 1920'de yazdığı ve ilk kez Türkçeye çevrilen bu eseri öyle bir mihenk taşı ki, ardından Tolkien'e, C. S. Lewis'e ve Michael Moorcock'a da esin kaynağı olmuş. Çok katmanlı bir mucize gerçekten... Her şey başkarakterimiz Maskull'un bir toplantıya katılması, ardından da Tormance gezegeninin güneşleri tarafından derisi dağlanır halde uyanmasıyla başlar. Maskull bu gezegende ilerledikçe, üçüncü bir kol büyütecek ve insanların hayatını emecektir. Tormance'ta kahramanlar doğar ve öldürülür. Tıpkı Maskull'un yol boyunca sayısız kişiyi öldürdüğü gibi. Dahası, kahramanımız bir davul sesi tarafından da yönlendirilmektedir. Peki bu yolun sonunda bizi ne bekler? Maskull'u ne bekler? İşte orası, tam da bu kitabın doğasına yakışan bir şok dalgasından başka bir şey değil. Arcturus'a Yolculuk azıcık eskimiş bir başyapıt. Hayatın ta kendisinin alegorisi olmakla birlikte, bugün bile özgün kalmış fikirlere ev sahipliği yapıyor. -Hazal



EDİTÖRÜN NOTU: Eserin kimi yanlarının sonraki yıllarda ne denli taklit edildiğini görmek zor değil. Buna rağmen kendi özgünlüğünü korumayı da başarmış bir yanı var. ★★★★☆



DARYL GREGORY

BİZ GAYET İYİYİZ

Hayır, hiç de değiller!

Bol ödüllü bu kısa roman, kendilerinin gayet iyi olduğunu iddia eden, ama her biri paranormal dehşetlerden sağ kurtulmuş kurbanlardan oluşan bir grup terapisini konu alıyor. Her hastanın geçmişinde insanın kanını donduran ve birbirinden psikopat olayların sonucunda yaşadıkları travmalar mevcut. Ancak hepsi paranormal olaylar olunca inananları oldukça az. Oysa bu terapinin başındaki doktor onlara inanıyor. Hem de sonuna kadar! Dahası, hiçbir alakası olmayan bu dehşetlerin kökünde sanki aynı şey var... Tuhaf, zaman zaman fantastik, tekinsiz ve kesinlikle eğlenceli bu kısa roman, artık kurguların tekdüzeleştiği ortamda ilaç gibi bir okuma sunuyor. Kısa yapısı ve özgün konusuyla farklı lezzetler arayanlara tasviye olunur. Onlar gayet iyi, sizden n'aber? –Hazal

URSULA K. LE GUIN

HER YERDEN ÇOK UZAKTA

Kendinle başbaşa

Bu 94 sayfalık şaheser, 12 senelik yokluğunun ardından yeni baskısına kavuştu! Le Guin'in alışılmış fantazileri ya da bilimkurgularından bağımsız olarak, gerçek dünyada geçen bu kendini bulma öyküsünü yeniden bizlerle!
Biri bilimde, diğeriyse müzikte birer dehâ olan 17 yaşındaki iki gencin hikâyesi bu. Toplumun farklı ya da zeki olanı nasıl ortadan kaldırmaya çalıştığını Owen'ın gitgelleri ve Natalie'nin sağlam duruşuyla bizlere anlatan harika bir kitap. Eğer gençseniz, bu kitabı şimdi okuyun ve emin adımlarla yolunuza devam edin. Eğer bir yetişkinseniz, o her şeyden çok ama çok uzakta olan yüksek tepeye birlikte çıkalım ve ayaklarımızı aşağı sarkıtarak eski, karmakarışık ama güzel, çalkantılı günlerden bahsedelim. Ne dersiniz? –Hazal



EREN ERYÜREKLİ

KORN

THE SERENITY OF SUFFERING

RATA-TTAKURA-KKARATAKKA-RA- RATA-TTAKURA

23 yıldır Korn'un ortalarda olması bana yaşlandığımı hissettiriyor. Yine de yeni albümü dinlerken hayvan gibi headbang yapmaktan kendimi alamadım. Zaten albümün gücüne tanık olduğunuzda sizin de eliniz ayağınıza dolanıp içinizde patlayan enerjiyi nereye atacağınızı şaşıracaksınızdır muhtemelen. Zira Korn hiç olmadığı kadar sert gelmiş, iyi de etmiş.

Direkt söylüyorum: Bu yeni albüm tüm beklentileri karşılıyor arkadaşlar. *Korn III* ve *The Path of Totality* albümlerinde ağır saçmaladıktan sonra politik olarak hayli keskin dönemeçleri olan *Paradigm Shift* ile umutları yeşerten grup, yeniden içsel sorunlara ve çağımızdaki yabancılaşmaya vurgu yaptığı bu albümde tam olarak eski tarzına dönmüş diyebilirim. Özellikle **David Silvera**'nın beyin ezen davulları ve 2013'te gruba geri dönen **Brian Welch**'in vahşi gitar riffleri albüme harika bir enerji katmış. Sözler genel olarak ikili ilişkilerdeki sorunlar üzerine kurulmuş ve hafif tekrar havası var önceki albümlere göre. Özellikle *Untouchables* ve *Follow the Leader* zamanlarını sevenler bu albümden büyük keyif alacaklardır. Nü Metal'i icat eden ve başka birçok gruba da ilham veren ekibin biraz daha sertleştiğini söyleyebilirim, lakin bu sertlik kesinlikle bayacak dereceye gelmiyor. **Jonathan Davis**'in iyice çeşitlenen vokalleri parçaları harika şekilde yönlendirirken bize de bu iç karartıcı fakat heyecanlı yolculuğun tadını çıkartmak kalmış.

Bu heyecanın kaynağı grubun uzun süredir şarkıları yazmak için kullandıkları bilgisayarları terk edip parçaları canlı çalıp kaydetmeleri olabilir. Yapımcı **Nick Raskulinecz**'in grubu limitlerini zorlamaya iten yaklaşımı üyeleri başlarda zorlamış biraz, fakat sonradan özellikle gitarları aynı anda kaydetmek süreci hızlandırmış bile. Hollywood'da küçük bir stüdyoda yapılan kayıtlar sırasında *Issues* ve *Untouchables* zamanlarının ruhunu yakalayan grup kapak tasarımında da Issues'da kullandıkları aynı oyuncağı kullanarak eskilere klas bir selam çakmış. Parçalar çok iyi. Nerden başlasam ki; örneğin ilk klip parçası *Rotting in Vain* tam bir klasik Korn şarkısı. Ağır gitarlar, yoğun bir bass ve davul harmonisi ve sonlara doğru çıldıran Davis'in "hayvan-vokali" de bonus olarak bu parçayı coşturmuş. *Black is the Soul*'un keskin yalnızlığı, *Everything Falls Apart*'ın hayaletimsi atmosferi ve manik-depresif halleri sizi de bu karanlık dünya içine rahatlıkla sokup orada bırakacaktır. *Baby*'yi de unutmayalım, zira albümün en uzun ve tarz olarak en değişken şarkısı kendisi. Özellikle hafif funk ve brutal metal arasında yağ gibi akan melodiler ve değişken vokaller grubun tarzının doruğunda olduğunun bir kanıtı gibi.

İkinci yarısı biraz tekrar hissi verse de sürdüğü 50 dakika boyunca eğlencesinden ve enerjisinden bir şey kaybetmeyen albüm rahatlıkla eski fanları toplayıp yenileri de kendine çekecek bir güce sahip. Ben bayağı sevdim ve Korn'u ne kadar özlediğimi de fark ettim albümü dinlerken.

EDİTÖRÜN NOTU: Süpersonik yenilikler olmadan da taş gibi bir albüm yapılabileceğinin kanıtı. Hoparlör patlatma şenlikleri başlasın. ★★★★☆



OPETH
SORCERESS

1989'dan bu yana mahzun kalplere giren ve milletin hüznüyle kendine yat kat alıp sağlam bir şöhret yaratan bu depresif İsveçlilerin pek de beklemediğim albümü, yine beklemediğim şekilde iyi çıktı. Ama iyi dediysem de muhteşem değil yani. Grubun Heritage ile girdiği daha progressive yolda yeni bir durak olmuş Sorceress. Sözler yine acıklı, yürek dağlayıcı ve hüzünlü; buna karşılık melodiler ve zengin enstrüman çeşitliliği dinlerken içinizi huzurla doldurmayı başarıyor. Tabii bu huzurda en büyük pay yoğun akustik gitar kullanımı ve grubun beyni **Mikael Akerfeldt**'in artık iyice lokum kıvamına getirdiği vokallerinde. Hani kimi yerlerde ninni söylüyor sanırsınız, o denli yumuşak ve sakin. Aynı adamın bir 10 yıl öncesinde brutal vokalde bir dünya markası olduğunu düşünüyorum da, zaman insanları ne çok değiştiriyormuş meğer. Albümde oryantal tatlar, bol bol melotron destekli jazz melodileri, akustik gitarlar, zaman zaman da heavy-metal tınılar kulağınıza çalınacaktır. Parçalar uzunluklarından ötürü sık sık değişim geçiriyor, bambaşka şeylere dönüşüyor. Bu sık değişim bana biraz dağınıklık hissi verdiyse de özellikle geceleri çok tatlı giden farklı bir çalışma bu. Grubun diskografisine ve metal müzikte farklı tatlar arayanların kütüphanelerine güzel bir ekleme. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer eski Opeth'i özleyenlerdenseniz albüm sizi sükût-u hayale uğratacaktır. Yok, yeniliğe açıksanız bayağı maceralı ve keyifli bir albüm olmuş Sorceress. ★★★☆☆



POETS OF THE FALL
CLEARVIEW

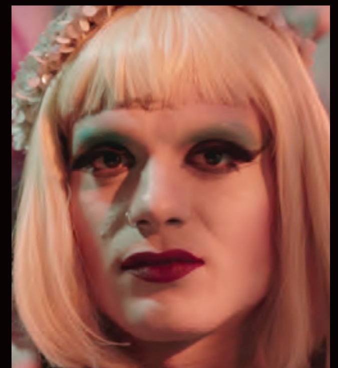
Poets of the Fall dinlediniz mi hiç? Dinlemediniz mi? Dinlemişsinizdir ama ya? İyi düşünün. Sonuçta Remedy'nin oyunları oynamamış kaç kişi var ki aramızda? "Alan Wake 2 nerede?" diye ağlamıyor muyuz abi biz kaç senedir? *Poet and the Muse*'u, *War*'u, *Late Goodbye*'ı unutmadınız herhalde? Heh işte, o güzelim şarkıların ardındaki Finlandiyalı grup Poets of the Fall, Eylül sonunda yeni albümü Clearview'ı çıkarmış bulunuyor. Sesine kurban olduğum vokalist **Marko Saaresto** sağ olsun, grubun alışıldık havası daha ilk şarkının ilk notasında dinleyiciyi yakalamakta zorluk çekmiyor. Başta güçlü başlayıp özlem gideren albüm, biraz da grup o alışıldık havasında kalarak enstrüman tarafında güvenli oynamayı seçtiği için, ortalardan sonra gazını azıcık kaybediyor. Son iki üç parçada da bu albüm çerçevesindeki kredisini tüketmeye yaklaşıyor. Sözler her zamanki gibi güzel ama ezgiler "doyamayana biraz daha" kafasından çok öteye gidebilmiş değil açıkçası. Ama bu kötü olduğu anlamına gelmiyor tabii ki. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Puanımı dört olarak belirledim ama üç ile dört arası bir yerlerde düşünün siz. ★★★★☆

HABER

ATHENA
SES ETME

Bir sabah bilgisayarınızı açarsınız, bütün sosyal medya timeline'ınızın tek bir içerikle dolduğunu görür ve "Ne oluyor lan?" dersiniz ya. Hani herkes o içerik hakkında olumlu olumsuz atıp tutuyordur. İster istemez "acaba ben bu kavganın ne tarafındayım" gibi saçma bir sorumluk hissedersiniz. İşte geçtiğimiz günlerde böyle bir içerik çoğumuzun bildiği ilk (eski) SKA grubu Athena'dan geldi. Çıkan klip yaklaşık iki senelik albümleri Altüst'ün altıncı şarkısı. Açıkçası son albümü dinlememiştim ama bu vesileyle dinlemiş oldum. Albüm gerçekten belirli bir çıtanın üzerinde ve Athena'nın da Türkiye'nin en iyi müzik topluluklarından biri olduğuna şüphe yok. Asıl mevzu ise Ses Etme için çekilen video klip. Kimi kesimler tarafından ayakta alkışlanan klip, kimileri tarafından da adeta yerin dibine sokuldu. Benim şahsi düşüncem ise; evet, ayrımcılık ve şiddet konusunda farkındalık oluşturmak bir kliple olacak iş değil. Evet, belki Athena dinleyenler zaten birey haklarının farkında ve düzgün bir kafa yapısına sahip. Evet, bu duyarlılık amaçlayan video bence de izlemesi gereken kişiler tarafından hiç izlenmedi bile ama bir şekilde bu hareketi yapması önemliydi grubun. Çoğu müzisyenin elini sürmeye çekindiği bir konuya parmak basmış oldu. Ki bu bile günümüz Türkiye müzik piyasası için hayli dişe dokunur bir adım. **-Emre K.**





ÖMER AKDAĞ

RE:ZERO

Şu "RE" tabirinde kesin bir keramet var

Sword Art Online'ın popülerleştirdiği "başka dünyada kısılı kalma" konsepti halen bolca kullanılıyor malum. Uyduruk seriler de var arada ama konseptin farklı farklı yerlerine oynayan çok iyi şeyler de izledik. Ne bileyim, *Overlord* olayı gerçekçi ve karanlık taraftan ele alırken *Konosuba* işi komple geyiğe vuruyordu ve ikisi de çok sağlamdı. *Re:Zero* ise "her şey" olmaya çalışıyor ve bu zor işi hiç de fena kıvırmıyor.

İlk başta bayağı hafif başlıyor *Re:Zero*. Elemanımız Natsuki Subaru durduk yere bizim dünyamızdan kopup kendisini fantastik bir dünyada buluyor. Sebebi hakkında hiçbir fikri yok, onu yönlendiren eden kimse de yok, etrafta leyla leyla dolanmaya başlıyor. Esas kızımız, ultra iyi yürekli Emilia'yla tanışması, hırsız kovalamacaları falan derken bir şeyler oluyor ve Natsuki enteresan bir şey fark ediyor: Öldüğü zaman "checkpoint" noktasına geri gidiyor (ve de bu özelliğinden kimseye söz edemiyor).

Çok eğlenceli bir tarafı olsa da bu olayın draması asıl güçlü olduğu yanı *Re:Zero*'nun. Ölüyorsunuz ve belli bir noktaya geri gidiyorsunuz. Sizin o geçen zamanda yaşadıklarınızı diğer hiç kimse hatırlamıyor. O yaşadıklarınızı, gösterdiğiniz çabaları boşuna göstermişsiniz gibi oluyor bir taraftan. Natsuki çok gam sevdalısı bir arkadaşımız sayılmaz, saçma sapan muhabbetlerle geyik çevirmeyi seviyor daha çok ama bu geri dönüş olayı ve tekrar tekrar yaşadığı, bazen kendisini durumu kurtaracak kadar güçlü görememesini sağlayan acılı olaylar onun bile psikolojisine bayağı hasar veriyor.

Çok tragedyaya bağlayacak derecede kararmıyor olaylar, Natsuki yaptığı gereksiz ve aslında bayağı zekice muhabbetlerle modu yüksek tutmayı başarıyor. Yan karakterler de aynı şekilde serinin en önemli artılarından. En başta "ya işte klasik hizmetçi karakterleri" diyeceğiniz bir ikili var mesela ama bu derece klişe görünen karakterlerin bile kendilerini önemsetmeye başlamaları hiç de uzun sürmüyor.

Yalnız 15. bölüm... Uzun zamandır bu kadar insanı beyninden vuran bir bölüm izlememiştim. *Fate/Zero*'daki Caster'dan beri gördüğüm en başarılı "chaotic evil" karakter, bu bölümde yaşananlar, son sahne, yazıların akışı… Olduğunuz yere çivileneceksiniz, benden söylemesi. Ha, tek bir diyalogdan oluşan şahane bir bölüm de var, onun da hakkını yemeyeyim, o da çok etkileyiciydi.

Re:Zero - Starting Life in Another World (*Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*) temposu sürekli yükseklerde seyreden, komediyi-dramı-aksiyonu başarılı bir şekilde bir araya getirmiş bir seri. Hikâyesinin daha gidecek çok yolu var, ilerleyen yıllarda yeni sezonlar kesin gelecektir, o zamana kadar bu ilk sezonu bir elden geçirin derim.

NORMAL İNSANLARLA İLGİLENMİYORUM. EĞER ARANIZDA UZAYLI, ZAMAN YOLCUSU VEYA ESPER VARSA GELİP BENİ GÖRSÜN.

YENİ ANİMELER

■ Önce kimsenin okumadığı listemiz: Meiji Tokyo Renka, Sekina Aoi's Gamers, Tenshi no 3P, Zero Kara Hajimeru Mahou no Sho, Nyanko Days, The Royal Tutor, Schoolgirl Strikers, The Idolmaster Cinderella Girls, Mushroom Girls, Starl Girls, şu Girls, bu Girls, yeni Twin Angel, yeni High School DxD, Sengokuchojyugiga (2. sezon), Yuki Yuna is a Hero (2. sezon), Thunderbolt Fantasy (2. sezon).

■ **Overlord**'un derleme bir filmi yolda. Asıl bir devam serisi ister bu gönül...

■ **Konosuba**'nın ikinci sezonu Ocak'ta başlıyor. Daha fazla saçmalığa da aç bu gönül!

■ **Orange**'ın ve **Prince of Tennis**'in devamlarını anlatan filmler yolda.

■ **Mechanical Arms** isimli tek bölümlük bir anime projesi için Kickstarter kampanyası başlatıldı ve 25 bin dolarlık kampanya başarıya ulaştı. 2017 sonunda çıkacak.

■ 2017'de **One Piece**'in belli yerlerde gösterilecek olan "hologram" bir filmi çıkacak.

■ **Full Metal Panic**'in yeni animesinin 2017 sonbaharında başlayacağı açıklandı. Kalbimize taş basar bekleriz...

■ **Shelter** isimli çok güzel bir müzik videosu yayınlandı. İzleyiniz derim: tinyurl.com/ogz-109-shelter

■ Geçen ayın tekrarı gibi olacak ama **Your Name.** filmi Japonya sinemalarında resmen kırılmadık rekor bırakmıyor, büyük fenomen haline geldi.

J.C 30 OLDU

En önemli anime stüdyolarından **J.C Staff** 30. yılını kutluyor. Bunun şerefine bayağı nostalji yaşatan, yaptığı sürüyle animeden görüntüler barındıran güzel bir video yayınladı. Videonun altı komple Index 3 yorumlarıyla dolu tabii: ***tinyurl.com/ogz-109-jc***

KISA KISA

■ **Anime endüstrisi** 2015'te %12 büyümüş ve yaklaşık 18 milyar dolarlık bir değere ulaşmış. 2014'te de %10'luk bir büyüme vardı.

■ **Amazon Kindle**'ın mangalar için olan bir modeli çıktı nihayet. Şu an yalnızca Japonya'da satılıyor ama.

■ Tokyo'daki **Comic-Con**'da erkeklerin crossplay yapması yasaklandı (bayan karakter cosplay'i yapmaları yani).

■ Haruhi, Lucky Star gibi animelerin yönetmeni **Yutada Yamamoto** animelerin çok moe'leştiğinden, bu yeni dönemi kabullenmekte zorluk çektiğinden şikâyet etti. İronik tabii, yönettiği animeler moe kültürünün yapı taşlarından.

■ **Haruhi** demişken Hare Hare Yukai dansı büyük fenomendi zamanında (şu yani: tinyurl.com/ogz-109-hare). Serinin 10. yılı şerefine bir yarışma düzenlnedi ve yine küçük çaplı bir Hare Hare Yukai akımı ortaya çıktı (ve hayır, benim de Hare Hare Yukai yapabildiğim söylentileri tamamen, komple yalan!!).

■ **Gundam**'ın ünlü One Year War'undan sonra geçen bir belgeselmiş gibi hazırlanan Behind the Front isimli live-action bir video yayınlandı: tinyurl.com/ogz-109-one-year

■ **One Piece**'in mangakası Oda Eiichiro'nun editörleriyle yapılan bir söyleşi Oda-san'ın kendi adanmışlığını editörlerinden de beklediğini gösterdi, onlardan "One Piece için ölmelerini» istiyormuş. Tabii yarı geyiktir de kendisinin günde 3 saat uyuyup kalan bütün zamanını One Piece'e ayırdığı düşünülürse...

■ Tüm ciltleri bir araya toplayan 2.400 sayfalık bir **Death Note** cildi çıkıyor. Birinin kafasına vurursanız gerçekten de Death Note işlevi görebilir.

■ **Rurouni Kenshin** için bir yan hikâye anlatan, 2 bölümlük bir manga yazıyor Nobuhiro Watsuki: The Criminal Ashitaro. Aynı şekilde **Rose of Versailles** için de 2 yeni bölüm çıkacak ve Marie Antoinette'i konu edinecek.

■ **Hetalia**'nın mangakası bu kez de filmleri konu edinen bir manga yazıyor ama adını yazamayacağım şimdi. Çarşaf gibi.

■ Bir lise projesinde öğrenciler **K-On**'un Go Go Maniac'ını çalan Tesla Coil yaptılar: tinyurl.com/ogz-109-tesla

■ Yaklaşık 500 kişiye "90'lar öncesinden hangi animenin yeniden yapımı gelsin istersiniz?" diye soruldu, **Galaxy Express 999** birinci geldi. Macross, Akira, Dragon Ball, Sherlock Hound ve Captain Tsubasa onun ardında yer aldı.

■ Bir başka 500 kişiye favori "gag" mangaları soruldu. **Dr. Slump** açık ara lider çıktı anketten. Gintama ve Bobobo-bo Bo-bobo onu izledi (umarım doğru yazmışımdır).

■ Tam 10.000 kişiye sormuşlar: "2000'lerin en çok sevdiğiniz bayan vokalli anime şarkısı nedir?!" A Certain Scientific Railgun'ın **Only My Railgun**'ı hafiften fark atarak birinci oldu. Lyrical Nanoha A's'in Eternal Blaze'i, Air'in Tori no Uta'sı, Bakemonogatari'nin Kimi no Shiranai Monogatari'si ve Gundam: Seed Destiny'nin Reason'ı onu takip etti.

Meddya

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

İki uçta geziniyor bu sezon. Ya sakin sakin editörlükten, yemek yapmaktan, shogi oynamaktan bahsediyor seriler ya da paralel evrenler, uçan kaykaylar, gövdeyi götüren kanlar, bıdı bıdı konuşmalar falan derken beyin ambelasyonu yaşatıyor. Her iki uçtakiler de kaliteli yapımlar yalnız, beklendiği gibi çok sağlam bir sezona giriş yaptık. Aşağıdakiler dışında süper devam serileri olduğunu da hatırlatayım bu arada: Gundam: Iron Blooded Orphens, Natsume Yuujinchou, Ajin, Haikyuu, Sound Euphonium, Wagnaria gibi gibi...





FLIP FLAPPERS

O kadar saçma, aklı havada, çılgın, acayip bir seri ki... Beyninizi döndürmek istiyorsanız, çok sağlam da animasyon kalitesi olan *Flip Flappers* gibisini bulmanız zor. Türün (?) en iyi örnekleri *Humanity Has Fallen* ve *FLCL* gibi yapımları aratmıyor.



DRIFTERS

Kafayı çizmiş bir seri daha size. İlk bölümde yaşayacağınız şaşkınlığı törpülememek adına çok bahsetmeyeyim ama fena ters köşeleri; çok değişik, sert ve üst düzey bir animasyon tarzı olan süper bir aksiyon serisi. Çok da kanlı ayrıca. Hellsing'in yaratıcısının zaten, aksini beklemiyorduk.

SCORCHING PING PONG GIRLS

Her sezon bir sürü olan sevimlili, kızlı animelerle aranız nasıl bilmiyorum ama ben en azından en iyilerini keyifle takip ediyorum. Bu sezon da bu konudaki ilk tercihim *Schorching Ping Pong Girls* oldu. Yani daha ciddi ve kaliteli bir masa tenisi serisi istiyorsanız 2014 yapımı müthiş yapım *Ping Pong*'a alalım sizi. Bu çıtır çerez bir şey.



IZETTA: THE LAST WITCH

Bizimkine çok benzeyen alternatif bir dünyada, bizimkine çok benzeyen bir 2. Dünya Savaşı atmosferindeyiz ancak burada olayların merkezinde bir cadı var. Gerçekçi savaş atmosferine büyü sosu katıyor, çok ciddi olmayan ama yine de ciddi sayılabilecek bir anlatım sunuyor, bunları da üst düzey bir prodüksiyonla yapıyor. Sezonun iyi giriş yapanlarından.





POCO'S UDON WORLD

Bilmeyenleriniz olabilir, Udon, Japonya'da yaygın olarak tüketilen bir yemek türü. Büyük şehirde başarılı olamamış, babasını kaybettikten sonra köyüne dönmüş ve babasının meşhur Udon restoranını biraz isteksizce işletmeye başlamış Souta'nın ve bir tilki-çocuğun etrafında dönen, çok hafif ve çok keyifli bir seri. Ayrıca uzun zamandır bu kadar iyi açılış-kapanış müzikleri dinlememiştim.



KISS HIM, NOT ME

Hmm, anlatması biraz zor... Kızımız Kae biraz iri yapılı bir arkadaşımız ve bu sebeple etrafındaki yakışıklı oğlanlar ona hiç karşı cinstenmiş gibi davranmıyorlar ancak Kae şikâyetçi değil. "Erkeklerin birbirleriyle samimi olmasından" hoşnut ve bu karşı cinstenmiş gibi davranılmaması sebebiyle erkeklere yakın olup bolca hayal kurabiliyor. Ama bir gün aniden zayıflaması ve güzelleşmesiyle ilgi odağı haline geliyor, ne yapacağını bilemiyor... Komedi tarafı bayağı ağır basan romantik komedilerden.



YURI! ON ICE

Buz pateni animesi. Evet. Çoğunuzun alakasız olduğu bir spor olabilir ama bu gözler *Cross Game*'inden *Chihayafuru*'suna, Saki'sinden *Haikyuu*'suna alakasız sporlara dair bir sürü harika anime gördü... Değişik, estetik ve bir yandan da bayağı geyik bir yapısı var, beklenmedik derecede de popülerlik yakaladı hatta. Öncelikle hanım izleyicilere hitap eden bir seri olduğunu da belirtmekte fayda var.

MARCH COMES IN LIKE A LION

Çok çok büyük bir Honey & Clover hayranı olarak uzun uzun yıllardır bekliyordum March Comes in Like a Lion'ın animesini (aynı mangakanın eseri). Uyarlandığı manga o kadar mükemmel ki kötü olma şansı zaten yok bu serinin ki özenli de bir şekilde animeleştirilmiş. Stüdyo seçimi konusunda biraz rahatsızlığım var ama onu sonra uzun uzun konuşuruz. Şimdilik o duygusallığın, o monologların, karakterlerin kendi kendilerine sorduğu ve çoğu zaman havada asılı kalan soruların tadını çıkarıyorum.



THE GREAT PASSAGE



Tam "artık her şeyin animesi yapıldı, başka konu kalmadı" derken *The Great Passage* çıkıyor karşımıza ve diyor ki "benim temam sözlük editörlüğü". Hayır, güzel de seri yani, bravo. Şahsen olayım yazı yazma ve editörlük olduğu için ilham verici buldum, kelime dediğimiz şeyi biraz daha sevdirdi bana. Herkese hitap eder mi, ondan çok emin değilim.



OCCULTIC;NINE

Beynim yandı! Çok konuşuyorlar, ekranda sürekli bir şeyler hareket ediyor, sürekli bir şeyler oluyor... *Steins;Gate*'in yaratıcısının eli var burada da ama yani resmen elim gitmiyor yeni bölüm açmaya. Kötü olduğundan değil de yoruyor insanı yahu! Bir de siz deneyin isterseniz.

KENDİ KENDİNİ EĞİTEN BİLGİSAYAR

Varacağı sonuç belli: "İnsanlık komple zarar ziyan."

Bu aralar yapay zekâ üstüne fazladan düşünüyorum ister istemez. Bir yandan Westworld, bir yandan da geç de olsa oynamaya başladığım SOMA derken başka ne olacağıydı? Sadece bu eserlerle kalmıyor tabii, gözümün önünden kâh HAL geçiyor kâh GLaDOS. Ama öyle haberler geliyor ki, artık kabullenmek gerek: Yapay zekâyı sadece düşünmüyoruz; bizatihi sürecin içindeyiz ve onun muazzam yükselişine tanıklık ediyoruz. Bu ay Belçika'daki Libres de Bruxelles Üniversitesinden (ULB) gelen bir haber, bu yükselişin en son örneklerinden. Kendi kendine öğrenebilen (self-learning) bir bilgisayarımız da var artık.

Söz konusu olan; iki farklı yapay zekâ algoritmasının, rezervuar hesaplama (reservoir computing) ve geri yayılmanın (backpropagation) bir arada kullanılmasıyla geliştirilen analog bir bilgisayarın kendini eğitebilmesi ve verilen görevleri yaparken kademeli olarak kendini geliştirebiliyor olması. Rezervuar hesaplama, insan beyninin bilgiyi işleme süreçlerini taklit eden nöral bir algoritmayken, geri yayılmaysa sistemin binlerle ifade edilen sayıda yinelenen hesaplama yaparak hata payını düşürmeye ve sistemin kendini geliştirmesine yarayan bir yöntem.

Bu bilgisayarın beni en çok heyecanlandıran yanı, şimdiden geleceğin bilgisayarları olarak lanse edilen kuantum bilgisayarın iyi bir alternatifi olarak düşünülen (standart) rezervuar bilgisayarlardan daha iyi hesaplama ve problem çözme kabiliyetlerine sahip oluşu. Yani Moore yasasının sınırlarına eriştiğimizden mütevellit "daha hızlı" olabilmek adına düşünülen iki iyi alternatiften birini "hesap kitap" bakımından sollamış durumda bu güzel bilgisayar. **-İhsan A.**

Söz konusu araştırma:
tinyurl.com/ogz-109-ogrenen-makine



ARAMAYA İNANMAK

Gün gelecek hepimiz göbekli HDD'lere dönüşeceğiz

Daha geçen ay dedim, "kendimizi çok büyütüyoruz, Allah'ın uzaylısından bize mesaj yollamasını, selam çakmasını bekliyoruz" diye. Ama şimdi 'seviyorsan git konuş bence' durumu da malum; o yüzden uzaylı arama çabasına diyecek hiçbir sözüm yok. Hoş, koskoca Çin hükümetinin yanında benim gibi sıradan bir adamın esamesi mi okunur zaten? Evet, durum ciddi, Çin gibi bir dev yanına Stephen Hawking'i de alıp uzaylı aramaya çıkmış baksanıza.

Açıkçası bu işin, Hawking gibi olaya "aman hanımlar-beyler ayık olalım da Mayalıların hazin sonunu biz de uzaylılar karşısında yaşamayalım" temkinliliğiyle yaklaşan bir ismin katılımıyla yapılacak olması epey rahatlatıcı ve sevindirici. Peki, Çin, Hawking falan ne alaka? Olan biten kısaca şöyle: Çin Ulusal Gökbilim Rasathaneleri (NAOC), Rus işadamı Yuri Milner ve Hawking'in birlikte kurduğu ve tek gayesi dünya dışında yaşam olup olmadığını öğrenmek olan Breakthrough Initiatives ile işbirliği yaptı. Ve bu çarpıcı işbirliği sadece FAST adındaki dünyanın en geniş radyo teleskobunu çevrimiçi hale getirmiş olmadı, aynı zamanda bu koca bebeği Hawking ve Milner'ın da kullanımına sunmuş oldu. Teleskobun genişliğinin dört Amerikan futbol sahası büyüklüğünde olduğu belirtiliyor. Ayrıca bu işbirliğinin kapsamında, Amerika'daki Green Park teleskopu ve Avustralya'daki Parkes rasathanesi gibi, dünyadaki diğer önemli radyo teleskoplarının topladığı veriler de işe koşulacak.

Dünya dışı yaşamı keşfetmeye dönük tutku artık sadece lafta kalmıyor, bu örnekte görüldüğü gibi koca koca devletler ciddi meblağları da gözden çıkarıyor bu uğurda. Bu gerçeğin yanında, elbette uzaylılarla iletişime geçmenin doğuracağı sonuçlar üzerine epey spekülasyon da yapılıyor haklı olarak. Ama bana soracak olursanız merak iyidir derim; en azından "birileri beni gelsin de keşfetsin" narsisizmine yeğdir. **-İhsan A.**





KUZEY KORE'DE DEMOKRATİK İNTERNET KEYFİ

Bir sen, bir ben bir de Kim Jong-un

Şu tarih itibariyle dünya üzerinde sadece .com ve .net uzantılı 140 milyondan fazla domain var sevgili okur. Bunlara .tr uzantısı örneğinde olduğu gibi diğer ülke uzantılarını da eklerseniz rakam daha da kabarıyor. Ne bereket değil mi ama? Kore Savaşını takip eden süreçte ileri demokrasiye geçen ve internetle tanıştığımız son birkaç on yılda da dünyanın en özgür internetini kullanıcılarına ulaştıran Kuzey Kore, maalesef dış mihrakların tehditlerinden ötürü bu bereketten nasiplenemiyor. Zaten nerede çokluk orada dışkı değil mi ya? Kimsesizlerin Kim(i) Jong-un ülkesinde .kp uzantılı sadece 28 site varmış. Bu 28 siteyle sınırlı şekilde, etliye sütlüye bulaşmadan özgür özgür takılıyormuş Kuzey Kore vatandaşları.

Şimdi ciddileşelim ve 2016 dünyasında yaşanmakta olan bu acıklı vaziyeti, dünya kamuoyunun öğrenmesine neden olan olayı konuşalım: Aslında bu sızıntı Kuzey Kore sistem yöneticilerinden kaynaklanan bir sorunla alakalı. Tesadüfen keşfedilen sorun, herhangi bir kullanıcının ülkenin ad sunucusuna "bu domainle ilgili tüm bilgiyi alabilir miyim?" sorması durumunda, olumlu yanıt almasına sebep olmuş.

Sitelerin içeriğine gelince oldukça yavan şeylerle karşılaşıyoruz: Air Koryo isimli Kuzey Kore havayolunun ve Kim Il Sung Üniversitesinin sayfaları dışında, Güney Koreli gençleri hedef alan "Güneyin çocukları uyuşturucu batağında" tadındaki anti propagandalara da rastlıyoruz. Ne diyelim efendim, bu kadar özgürlük, bu kadar ileri demokrasi düşman başına. **-İhsan A.**



SAMSUNG TAM PATLADI!

Marka değeri büyük hasar gördü



Samsung Galaxy Note 7 bu ayı tam anlamıyla çalkaladı. Koreli firmanın iPhone 7'ye rakip olarak çıkardığı telefon, pek çok yerde alev almaya ve hatta patlamaya başlayınca, firma önce telefonun satışını, daha sonra da üretimini tamamen durdurdu. Sorunun kaynağına dair araştırmalar yapıldığını belirten Samsung, müşterilerinin can sağlığının her şeyden önemli olduğuna dair romantik laflar da etmekten geri kalmadı tabii. Hatta bazı müşterilere yanmayan kutu bile göndermişler. Tabii sadece Samsung taraflı değil olay, dünya çapında tüm hava yolu ulaşımlarında Galaxy Note 7 taşınması yasaklandı 17 Ekim itibariyle.

Sorunun kaynağına dair bu yazının yazıldığı an itibariyle çeşitli teoriler ortaya atılıyor ve en çok ön plana çıkan husus, tüm bunlara sebep olanın Galaxy Note 7'nin tasarımıyla alakalı olduğuna dair. Telefonun ön ve arka taraflarındaki aşırı kavisin dev bataryayı sıkıştırdığı ve patlamaya sebep olduğu konuşuluyor.

Samsung her ne kadar konuyla ilgili başından beri sorumlu bir tutum sergiliyor gibi görünse de sanki kazın ayağı öyle değil. Bir reddit postunda Koreli bir kullanıcı, telefonun Güney Kore'de hiçbir şey olmamışçasına satışının sürdüğünden şikâyet ederken, aynı başlığa yazan Tayvanlı bir kullanıcı aynı durumun ülkesi için de geçerli olduğunu söylüyordu. Yine 18 Ekim tarihinde Çin'de öfkeli bir kullanıcı, ülkesinde "bunların bataryası farklı ama" güvencesiyle satılmaya devam edilen Galaxy Note 7'yle ilgili kendi çektiği bir videoyu yayınladı; hatta firmanın bu videoyu yayınlamaması için ona para teklif ettiğini bile iddia etti. Videoda Galaxy Note 7, yasaklanmasına sebep olan şekilde cayır cayır yanmaktaydı.

An itibariyle Samsung'dan sorunun kaynağına dair bir açıklama gelmiş durumda değil. Ama söz konusu olayın Samsung'un itibarını da, tıpkı yeni çıkardığı ürün gibi patlattığı neredeyse şimdiden kesin! **-İhsan A.**

FİBER İNTERNETTE TBPS DEVRİ

"Nokia ne yapıyor şimdi?" diye soranlara

Biz Türkiye'de hâlâ AKK konuşaduralım, el diyarlarda araştırmacılar internet hızı mefhumunu kökten değiştirecek araştırma ve deneylere imza atıyorlar: 1 Tbps hızında internet! Aslında iki sene evvel Danimarka'da laboratuvar ortamında pratik olmayan şekillerde Tbps limitleri zorlanmıştı; ancak bu ay Nokia Bell Labs, Deutsche Telekom ve Münih Teknik Üniversitesi araştırmacıları kafa kafaya verip, gerçek ağ koşulları ve değişen trafik seviyelerinin simüle edildiği bir ortamda fiber optik üzerinden bu hıza ulaşmayı başardılar. Peki, bu nasıl mümkün oldu?

Nokia bu başarımın arkasında yatan sırrın "Probabilistic Constellation Shaping" (PCS) ismini verdiği teknik olduğunu söylüyor. Normalde fiber optik teknolojisinde, ağ iletişimindeki tüm konstellasyon noktaları kullanılırken, bu yeni modülasyon tekniği sayesinde, sistem daha düşük genliğe sahip noktaları seçmeye zorlanıyor ve bu sayede veri aktarımı kesinti ve seslerden etkilenmeye daha az meyilli hale geliyor. Bu da yaklaşık %30'a yakın daha hızlanmış veri aktarımı demek.

Sonuçlar her ne kadar ümit verici olsa da birtakım ciddi dezavantajlar da mevcut. Örneğin kablosuz ağların bu denli yaygınlaştığı bir dönemde PCS, verimlilik için sağlam bir kablolu ağ altyapısı gerektiriyor. Kaldı ki bu denli hızlı veri transferi için şu anki standart kablolu ağlarda da ciddi güncelleştirilmelere gidilmesi şart. Zira şu an yaklaşık 100 Gbps üzerine çıkıldığında, yoğun talep işin içine girdiğinde yetersizlikler hâsıl oluyor.

Sonuç olarak her ne kadar PCS'nin uygulamaya konmasının ve sözü edilen hızların olağanlaşmasının önünde daha çok vakit olsa da, bir yerlerde hız rekorları kırılıyor olması ve internetin gitgide daha da hızlanması insana iyi hissettiriyor. Hızlı internetin bizim diyarlara da uğraması dileğiyle diyelim.

Nokia'nın konuyla ilgili açıklaması da şöyle: tinyurl.com/ogz-109-nokia **-İhsan A.**



HOVBO HOVERBOARD

Çok lazımdıysa, en iyisi

2016 geldi, o halde nerede benim kendini bağcıklayan ayakkabılarım ve uçan kaykayım? Soruyorum sevgili okur, hesap soruyorum. İngilizce "hover" kelimesi "yerin hemen üzerinde havada asılı olmak" gibi bir anlama gelir. *Back to the Future*'da o kaykayın adı yaptığı işe uyuyordu, fakat günümüz "hover"board'larında elbette öyle bir özellik yok (henüz). Teknik olarak daha doğru bir isim kullanmak isteyenlerimiz için "swegway" tabiri daha yaygın.

Bana sorarsanız elbette klasik bir kaykayla asfaltı ağlatmakla yarışamaz ama yarışmasına da gerek yok zaten; swegway'lerle gezinmek bambaşka bir tür deneyim. Hovbo da olaya burada dâhil oluyor. Bu ay bir cihazlarını deneme fırsatım oldu ve ülkemiz piyasasındaki benzer swegway'ler arasında en iyisi olduğunu söyleyebilirim.

Cihazı ele geçirdiğimde ilk kaygım ağırlık olmuştu. Ben 85 kiloyum, üstüne de öküz yüküyle çanta taşıyorum. Hovbo 120 kiloluk taşıma kapasitesiyle o konuda sıkıntı yaşamayacağımızı baştan belirledi. Fakat ilk gerçek şikayetim yine ağırlık konusunda olacaktı – kendimin değil, cihazın ağırlığından bahsediyorum. Yerden kaldıramayacağınız bir ağırlıkta değil elbette ama elinizde tutup dakikalarca zorlanmadan taşıyabileceğiniz bir yapısı veya ağırlığı, şekil olarak da bir tutma kulbu falan yok. Dolayısıyla Hovbo'yu alıp, evden parka kadar taşımayı planlayanlar biraz zorlanacaktır.

Görünüşü şık; ve özellikle üzerinde gezdiğiniz zamanlar herkesin size bakacağı düşüncesiyle barışık olmanız gerekiyor. LED farları ve arka ışıkları var, bu da insanların yürüdüğü yerlerde gezerken kimseye çarpmamak için gereken dikkati çekmede işinize yarıyor.

Her biri 350W'lık iki motoruyla, saatte 10 km hıza çıkabilen, 30 derecelik yokuşlara tırmanabilen, ve bunu bir şarjıyla yaklaşık 1,5 saat yapabilen bir cihaz Hovbo. Pedallar ayak açılarınıza göre dönüşlerinizi, gidiş yönünüzü ve hızınızı ayarlamanıza yarıyor; cihazın içindeki sensörler de dik durumda kalmanıza yardımcı oluyor. Alışmak için harcadığınız ilk 5, en fazla 10 dakikadan sonra hareket etmek son derece doğal geliyor. İlk yarım saatimin sonunda, öğlen yemeğimin tepsisini masaya Hovbo'dan inmeden götürüp koymayı başarmıştım.

Nihayetinde Hovbo için "başarılı ve gereksiz" diyesim geliyor. Piyasadakilerin en iyisi olabilir ama hoverboard modası ne kadar uzun vadeli olacak hep birlikte göreceğiz sanırım. **-Erim**



PATLAMAYAN UÇAMAYAN KAYKAY

Hoverboard'lar konusunda akılları kemiren bir başka konu da pillerinin patlamasıydı. Hovbo bu korkunun tüketicileri üründen soğuttuğunu farkedip, kullandıkları batarya teknolojisinin sorun yaratmayacağından emin olmak için gerekenleri yapmış. Pilleri orijinal ve sertifikalı, dolayısıyla ne siz üstündeyken, ne de evde değilken cihazın alev almasından korkmanız için bir sebep kalmıyor. 1,5 saat süren şarj olma süresi, bir o kadara denk gelen pil ömrüyle birleşiyor, ama kısa süreli eğlenceler için güzel bir ürün.



MOTOSPEED CK104

150 liraya mekanik klavye (?)

Başlığımdaki "150" sayısı ilginizi çektiyse ancak adını bile duymadığınız bir markaya ait olması kafanızı karıştırdıysa kulak kesilmenizi rica ediyorum. Motospeed markasına, internette o bahsettiğim pahalı ve anlamsız özelliklere sahip klavyelerden birine bakarken denk geldim. Çin menşeili satış sitelerinden Türkiye'ye geliş fiyatı sadece 150 liraydı ve o pahalı klavyelerde olan aptal RGB ışık efektlerine de sahipti. Kafamda uzunca süredir yeni bir mekanik klavye almak olduğu için biraz da kazıklanmayı göze alarak siparişimi verdim.

İki buçuk hafta süren bekleyişimin ardından klavyem elime ulaştı ve CK104'le biraz zaman geçirince kendimi bunca zamandır nasıl da göre göre kazıkladığımı daha iyi anladım. Pahalı markaların ve fiyatlarını yüzlerce lira arttıran anlamsız özelliklere sahip ürünlerinin şu kullandığım 150 liralık klavyeye karşı hiçbir bariz avantajları yok. Kullanılan Outemu Blue Switch'ler daha önce de kullanmış olduğum Cherry MX Blue Switch'lerin neredeyse birebir aynısı. Klavyede karşıma çıkabilecek en büyük sıkıntı olan, çakma switch'ler yüzünden tuşların aynı hizada olup basmaması gibi bir sorunla da karşılaşmadım. CK104 de toplamda 6 farklı RBG ışık efekti var. Açıkçası toplamda kaç farklı ışık tonu olduğunu bilmiyorum ama milyon tane renge de hiç ama hiç ihtiyacım yok. Dilersem istediğim tuşların istediğim renkte aydınlanmasını ayarlayarak istediğim oyuna uygun profili de oluşturabiliyorum.

Motospeed CK104'ü kullandıktan sonra bir daha yüzlerce lira vererek anlamsız derecede pahalı bir mekanik klavye alacağımı hiç mi hiç düşünmüyorum (yanında promosyon olarak bal verecekmiş gibi girmişsin abi *-Tarık*). Yaşadığım tek eksiklik space tuşunun yanlardan da desteklenmiş olmasına rağmen mekanik girişinin sadece ortada olması oldu. Bu çok kötü bir durum değil ama diğer tuşlardaki ağırlığı tam anlamıyla veremiyor. Bir de yıllardır bilek destekli bir klavye kullandığım için CK104'de bunun olmamasını başta biraz yadırgadım. Buna rağmen masamda daha az yer tutması ve gereksiz kenar ve alanlara sahip olmamasıyla kalbimi ilk andan itibaren kazanmayı başardı. 150 liralık bu canavarı ismini aratarak satın alabilirsiniz. **-Ali**



KOLONİLEŞME

ELON BİZİ BURADAN GÖTÜR!

NURETTİN TAN

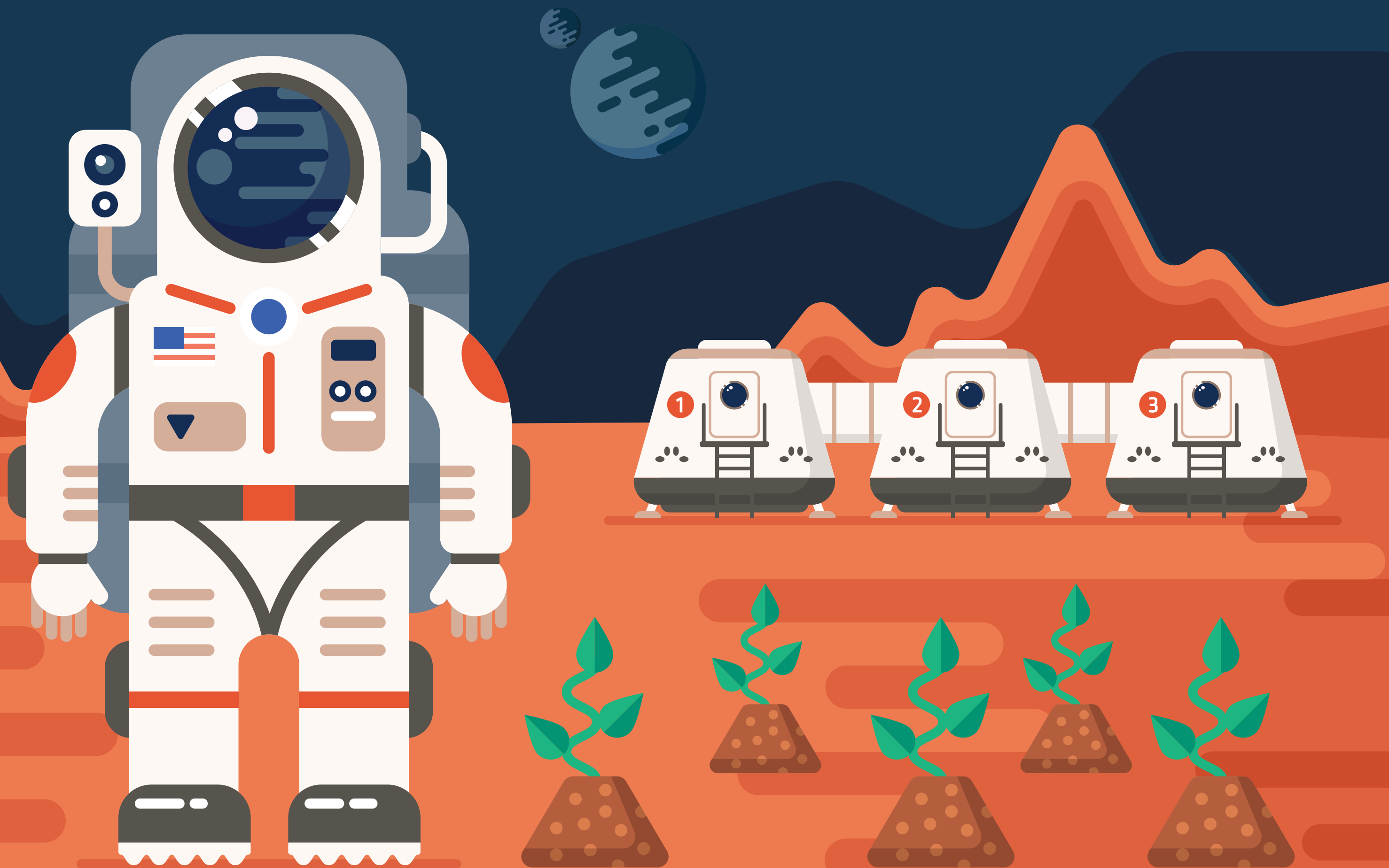
Uzun bir seyahatten geldikten sonra kapının kilidini açıp kendi evime ilk adımımı atmak kadar güzel bir duygu yok. Sanırım bu herkeste aynı hissi uyandırıyor. Kendi krallığınız, alışık olduğunuz konforlu, sessiz, size ait olan topraklarınız... Hele ki uzun bir aradan sonra tuvaletinize kavuşmak ayrı bir zevk! Krallar gibi tahtınıza kurulur, en savunmasız olduğunuz anda evinizde olmanın verdiği güvenle doğum sancılarınızı çekersiniz. Ev gibisi yoktur. Özellikle taşınacağınız zaman büyük bir üzüntü içinizi kaplar, değil mi? Öte yandan büyük ölçekli düşündüğünüz zaman eviniz sadece bu dört duvardan ibaret değildir. Asıl evimiz yaşam dolu ekosistemiyle size kol kanat geren, hayatta kalmanız için Goldilocks'ta tutunup size bütün imkânları cömertçe sunan Dünya'mızdır. Ama biliyorsunuz, değil mi? Üzücü olsa da bir gün bu harika gezegenden taşınmak zorundayız, bunu insan ırkının hayatta kalması için yapmalıyız. Çünkü hiçbir şey sonsuza kadar sürmüyor, buna yaşlı Dünya'mız da dâhil.

Babanız petrol kralı değilse hemen hemen hepimizin belirli bir günlük rutini var; sabah kalkıyoruz, işe ya da okula gidiyoruz, çalışıp eve geliyoruz, biraz dinlenip ders çalışıyoruz ya da işten eve getirdiğimiz raporlarla uğraşıyoruz. Sonra yatıp ertesi gün aynı döngüye devam etmek için gözlerimizi kapatıyoruz. Güneş batıyor ve doğuyor, aynı şeyleri tekrarladığımız hayatımız sürüp gidiyor. Bize her ne kadar basit görünse de aslında bu sıkıcı döngünün ince bir pamuk ipliğine bağlı olduğunun farkında mısınız? Değilseniz 65 milyon yıl önce Dünya'nın hâkim ırkı olan dinozorlara hayatın nasıl bir kumar olduğunu sorabilirsiniz.

Dünya'nın sonunun gelmesi için illa bizim onu endüstriyel aç gözlülüğümüz ya da nükleer savaşlarla yok etmemize gerek yok. Zaten muhtemelen o bizi doğal afetlerle üzerinden temizleyerek kendisini kurtaracaktır. Ama uslu bir çocuk olsak bile 5 milyar yıl sonra Güneş'imiz ölmeye başlayacağı için her halükarda Dünya'da kiracıyız. 5 milyar yıl uzun bir süre ama hey! Uzay sonsuz karanlık bir boşluk olsa bile içinde birçok tehlike barındırıyor. Bunlardan en önemlisi de dinozor örneğinden yola çıktığımız göktaşları. Hiç Apophis diye bir şey duydunuz mu?

KIYAMET SANDIĞIMIZDAN DAHA YAKIN

Apophis Mısır mitolojisinde ölüm ve karanlığın tanrısıdır. Muhtemelen çoğunuzun bundan haberi yoktu ama 2010'da yapılan hesaplamalara göre 13 Nisan 2036 tarihinde Apophis adı verilen bir göktaşı dünyamıza 20%





Mars'a hem iniş hem de Dünya'ya geri dönmek için kalkış yapabilen Dragon II'lerin temsili resmi. Küçük göründüğüne bakmayın, onun içine 200 kişi ve 450 ton malzeme sığıyor. Peki onca malzemeyi kim indirecek?

ihtimalle çarpıyor olarak hesaplanmıştı. Eğer zararsız bir göktaşı olsa ismini Mickey Mouse ya da Tiffany gibi daha sevimli bir şey koyarlardı eminim. Her şey kötü gider de Apophis dünyayı ziyaret ederse göktaşı Pasifik Okyanusu'na, Santa Monica'nın 500 kilometre ötesine çakılacaktı (bu durumda Riot Games'in Santa Monica'daki ana ofisini taşıması zekice olur). Apophis öyle bir hızla düşecekti ki okyanusta 4.5 kilometre derine daldıktan sonra patlayacaktı. Yarattığı patlama gene 4.5 kilometre çapında bir kavitasyona neden olacaktı (Kavitasyon: Akan bir sıvıda alçak basınçlı buhar boşluklarının oluşmasıdır). Çarpışmanın ilk etkisiyle 5 apartman boyunda tsunami dalgası oluşacak, kavitasyonun okyanusta yarattığı boşluğa sular geri dolacak ve sular tekrar 5 apartman boyunca yükselecekti. Bu şu anlama geliyor: Amerika'nın bütün batı sahil şeridi 20'şer saniye aralıklarla devasa tsunami dalgaları ile 40 defa dövülecekti. Tahmin edilen hasar 10 trilyon doları buluyordu. Eğer Apophis'in yörüngesini değiştirmezse yapılacak tek şey bütün batı kıyısı nüfusunu tahliye etmek olacaktı. Fakat 2013'te yapılan hesaplamalara göre göktaşının yörüngesinin bizimle kesişmeyeceği ve çarpma ihtimalinin 190.000'de bir olduğu hesaplandı. Rahat nefes alabiliriz ama her 80.000 yılda dünyamıza Apophis büyüklüğünde bir göktaşının düştüğü gerçeğini unutmamamız gerekli.

Bu örneği vermemin sebebi Dünya'mızın dış tehditlere karşı ne kadar kırılgan olduğunu göstermek içindi. Öyle ya da böyle buradan ayrılmamız lazım ve Güneş Sistem'inde gidebileceğimiz tek bir uygun gezegen var, o da Mars. Bilim insanları 2050 yılına kadar Mars'a insanlı yolculukların başlayacağını tahmin ediyordu. Fakat cesur atılımlarıyla bilinen Tesla'nın sahibi Elon Musk geçen ay yaptığı açıklamayla bu tarihi 2030'a geri çekti.

ELON MUSK VE SPACEX

Elon Musk 28 Haziran 1971'de Güney Afrika'da doğdu. Commodore sayesinde 10 yaşında bilgisayarlarla ilgilenmeye başladı, 12'sine bastığında kodlama öğreniyordu. Çok genç yaşta olmasına rağmen Blaster adlı oyununu bir dergiye satarak 500$ kazandı. Çocukluğu boyunca akranları tarafından taciz edildi. En kötü günlerinden birisi, bir grup kabadayı çocuk tarafından merdivenlerden aşağıya fırlatılıp, bayılana kadar dövülmesiydi.

"Bir göktaşı ya da süper bir volkan bizi yok edebilir veya dinozorların dahi karşılaşmadığı bir tehlikeyle yüzleşebiliriz: İnsan eliyle üretilmiş virüs. Kazara oluşturulmuş bir mikro kara delik, felaket büyüklüğünde küresel ısınma veya daha keşfedilmemiş ama sonumuzu getirecek bilinmeyen herhangi bir teknoloji... İnsan ırkının evrimleşmesi milyonlarca yılı buldu ama son altmış yılda kendimizi tümden yok edecek nükleer silahları yarattık. Er ya da geç bu küçük mavi ve yeşil toptan hayatlarımızı uzaklaştırmalı ya da soyumuzun tükenişiyle yüzleşmeliyiz." -Elon Musk

KENDİ KENDİNİ ÜRETEBİLEN ROBOTLAR

von Neumann Machines, ismini ünlü bilim-insanı John von Neumann'dan alır. Kendisi Theory of Self Reproducing Automata'nın babasıdır. Bu şu anlama geliyor; eğer insanoğlu evrendeki müthiş uzaklıklara varmanın bir yolunu bulmazsa başka güneş sistemlerini keşfetmek ve yerleşmek için en kolay yol oraya kendi kendinin kopyalarını üretebilen robotlar göndermek. Uzun uzay yolculuklarına dayanmayacak ömrümüz göz önüne alındığında çok mantıklı bir fikir gibi duruyor çünkü bize en yakın güneş sistemi Alpha Centauri tam olarak 4.4 ışık yılı uzaklıkta. Bu robotlar gittikleri gezegene, aya ya da asteroit kuşağına yerleşerek üs kuracak, maden çıkartacak, kendilerini kopyalayacak ve sonunda geldikleri geminin aynısından üreterek bir sonraki duraklarına gitmek için hazırlanacaklar ve bulundukları durağı bizim için hazır konuma getirecekler ki biz gerekli teknolojiye kavuşup oraya vardığımızda her şey hazırlanmış olsun. Günümüzdeki yapay zekâ çalışmaları ve 3D Yazıcı olanakları bu fikrin gerçekçiliğini arttıran unsurlar. Çok yavaş ilerleyen bir süreç olmasına rağmen eğer gerekli süre boyunca soyumuzu tüketmezsek kendi kendini üreten robotlar sayesinde bütün Samanyolu Galaksisine yayılabiliriz.





ASGARDIA

Aerospace International Research Center'dan Igor Ashurbeyli ve UNESCO'nun uzay bilimleri komitesinin başları; bir grup mühendis, bilim insanı ve yatırımcı ile beraber, uzayda kurulacak ilk ülke Asgardia için kolları sıvadı. Bu yıl duyduğumuz en çılgın fikirler arasında ilk sıraya aday Asgardia Projesi, dünya milletlerinden bağımsız, kendi kanunlarını koyan, çalışan bir uzay ulusu olmayı hedefliyor. Asgardia'nın amacı Birleşmiş Milletler'e katılmak fakat yörüngede bağımsız bir millet bulunması konusunda yasal ve uluslararası ne gibi protokol uygulanması gerektiği ve mümkün olup olmadığı şu an belli değil. İsteyen herkes Asgardia vatandaşlığı için başvurabilir fakat Birleşmiş Milletler üyeliği alınana kadar bir Asgardia vatandaşı olarak dünyada takılmak zorunda kalacaksınız. Bu iddialı proje için teknolojik detaylar, lojistik ve sermaye kaynağı gibi soruların hepsi havada kaldığı için tamamen bir fantezi olarak unutulup gitmesi muhtemel.





MARS KOLONİ PLANI: MARS ONE

Musk'ın planları heyecan yarattı ama ondan evvel Mars'ta koloni kurma projesi başlatan biri daha vardı. Arno Wielders'in iki sene önceki Mars One atılımını hatırlıyor musunuz? Mars One ilk duyurulduğunda çok ilgi çekti ve yaklaşık 200.000 kişi içinden 30 kişiyi Mars'a göndermek için seçmişlerdi.

Arno Wielders'in Mars One projesi ilk insanlı aracını 2026'da göndermeyi planlıyor. Proje ilk duyurulduğunda büyük bir sansasyon yaratmış olsa da zaman içinde gerekli parayı nereden bulacakları sorusu Mars One'in gerçekçiliğinin sorgulanmasına neden oldu. Seçtiği yolcuları belirli aralıklarla Mars'a yollayacak şirket, kolonistler için gerekli malzemeleri de önceden planlanmış tarihlerde Kızıl Gezegen'e gönderecek. Kulağa hoş gelse de gayet masraflı ve riskli bir yöntem olduğunu belirtmek lazım.

Mars One sitesine girdiğinizde ve biraz kurcaladığınızda karşınıza çıkan her sayfada tasarım çizimleri görüyorsunuz. Yapılandırılmaya başlanmış herhangi bir elle tutulur çalışma bulunmuyor. 2026 gibi yakın tarihli bir programı öngören firmadan daha ciddi bir tanıtım beklemek gayet doğal. Hazırlanma planlarına baktığınızda 2017 yılında mürettebatın eğitimi olduğu görülüyor. Mars One bu eğitimi Reality Show tarzında halka sunup, bağış toplamaya başlayacak. Lakin anlaştıkları televizyon kanalıyla kontratlarını iptal edeli bir hayli oldu. Şirketin kendisine büyük miktarda bağış yapan Mars kolonisti adaylarına öncelik tanıdığı haberleri de çıkmıştı. Her bir erzak kapsülünün Mars'a gönderilme maliyetinin 30 milyon dolar civarı olduğunu düşünürseniz ciddi maddi sıkıntıları olacak gibi görünüyor.

Mars One ile Kızıl Gezegen'e gidecek olan yolcuların biletleri tek yöne. Giden Mars'ta ölmeyi göze alarak gönüllü oluyor yani. Bu projenin neresinden baksanız bir No Man's Sky üçkâğıdı kokuyor. Başarırlar ya da başaramazlar, onu yakında göreceğiz ama Kızıl Gezegen'de kolonileşmeyi planlayan ilk firma oldukları için bir miktar saygıyı hak ediyorlar.



İki farklı üniversiteden fizik ve ekonomi alanında başarıyla mezun oldu. 1995'te babasından aldığı 28.000$ ile Zip2 adlı şirketi kurdu ama hayali olan CEO koltuğuna oturamadı. Compaq, Zip2'yi 307$ milyona satın aldı, Musk'ın bundan kendisine düşen pay 22 milyon $'dı. Kendisinin bütün başarılarını yazarsam bir sayfayı rahatlıkla yemiş olacağım için bilmeniz gerekenlerin üstünü çizeyim. X.com adlı e-posta ile ödeme yapmayı sağlayan siteye 10$ milyon yatırım yaptı, sonradan şirketin ismi PayPal oldu ve Musk hayali olan CEO koltuğuna oturdu. Elektrikli araba ve akü ile evlere enerji sistemi sağlayan Tesla Motors'un lideri, SolarCity yani Amerika'nın ikinci en büyük güneş enerjisi sağlayan şirketin sahibi o. Hızlı ulaşım sistemi Hyperloop ve halka açık Yapay Zekâ çalışmaları... Ve nihayetinde bizi ilgilendiren kısım SpaceX!

2001 yılında Elon Musk uzay seyahatlerine halkın ilgisini çekebilmek umuduyla "Mars Oasis" projesini hayata geçirmeye çalıştı. Sera etkisi yaratacak minyatür bir ekipmanı Kızıl Gezegen'e indirip, toprakta ekin yetiştirmek istiyordu. Bu yüzden fırlatma roketlerinin tekelini elinde tutan Rusya'ya gidildi fakat Musk çömez muamelesi gördü ve geri dönmek zorunda kaldı. İki yıl sonra yenilediği ekiple Rusya tekrar ziyaret edildi ve Ruslar bir fırlatma roketi için 8 milyon $ isteyince Musk toplantıyı öfkeyle terk etti. Geri dönüş yolunda bir roketin yapımı için gerekli sermayenin, satış fiyatının sadece 4%'ü ettiğini hesapladı. O gün daha ucuz fırlatma roketi yapılabileceğini fark ederek 100 milyon $ sermayeyle SpaceX'in temellerini attı (yani Ruslar farkında olmadan kendilerine ciddi bir rakip yarattı).

SpaceX'in iki çeşit roketi var. Falcon serisi roketler piyasadaki en ağır yükü taşıyabilen ve görevini bitirdikten sonra Dünya'ya tekrar geri iniş yapabilen piyasanın en iyi cihazları; uydu fırlatma için kullanılıyorlar. Dragon ise yük ve mürettebat taşıyor. 2012 yılında Dragon, ISS'e başarıyla yanaşıp bağlanan ilk özel şirket roketi oldu. Dragon'dan evvel bu görev Soyuz roketleriyle Rusların tekelindeydi.

OLAY MARS'A AYAK BASMAK DEĞİL, ORAYA TAMAMEN YERLEŞMEK

Musk 2040 yılında Mars'ta tam 80.000 kişilik bir koloni kurmak istiyor. Bu yüzden Falcon ağır motoru ile donatılmış bir Dragon roketi, Kızıl Gezegen'e ilk varacak kolonistlerin alması için 2018 yılında Mars'a erzak taşıyacak. 2024 yılındaysa ilk kolonistler Mars'a gitmek için Dünya'dan ayrılacaklar. Peki kulağa bu bilim-kurgu filmi gibi gelen planlar nasıl yapılacak ve ne kadarı gerçekleştirilebilir?

Elon Musk'ın hayali Mars'a ilk adım atacak insanı göndermek değil. Tam kendisinden beklendiği gibi hedefi daha önceden kimsenin öngörmediği ve cesaret edemediği ölçekte çünkü Musk, Mars'ta bir şehir kurmak istiyor. Konuşmasında sürekli "Mars'ta medeniyet kurmak, uzayda seyahat eden insan ırkı, gezegenler arası ulaşım" cümlelerini tekrarladı. Eğer insan ırkı olarak kendi sonumuzu getirmez yada mega bir volkan patlamasıyla Dünya bizi üzerinden silmek istemezse bile gezegenimizin kozmik bir felakete kurban gidebileceğini söyledi ki bu konuda gayet haklı, o yüzden size yazının başındaki Apophis örneğini vermiştim.

Yaptığı bir buçuk saatlik konuşmasında Mars'ta kurulacak kolonin nasıl yürüyeceği, suyu ne şekilde içilecek hale getirip, insanların nerede kalacağından hiç bahsetmedi. Söylediği tek şey 42 yıl içerisinde Mars'ta kendi kendine yeten bir

Mars'a gidecek uzay gemisinin yakıt tankının büyüklüğünü görüyorsunuz. Geliştirilmiş karbon fiberden üretilen bu yakıt tankı projenin hazırlanması en zor adımlarından bir tanesi.



Falcon serisi roketler piyasadaki en ağır yükü taşıyabilen ve görevini bitirdikten sonra Dünya'ya tekrar geri iniş yapabilen piyasanın en iyi cihazları; uydu fırlatma için kullanılıyorlar.

şehir kurulabileceği idi. Bütün konuşma roket teknolojisi, Dünya'dan kalkış, yörüngede yakıt ikmali, hangi yakıtın kullanılacağı üzereydi. Sanırım SpaceX için Mars'ta yerleşim kurmaktan daha çok oraya nasıl gideceğimiz daha büyük bir problem teşkil ediyor. Musk proje için dört önemli aşamadan bahsetti: 1) Tamamen tekrar kullanılabilirlik, 2) Yörüngede yakıt ikmali, 3) Mars'ta yakıt üretimi, 4) Doğru yakıtı kullanmak.

Mars'ta şehir kurabilmek için kullanılacak uzay gemileri yolcularını alarak Dünya'dan kalktıktan sonra yörüngeye oturacak. Fırlatıcı olarak Falcon roketleri kullanılacak. Falcon, uzay gemisinden ayrılıp, dünyaya geri dönecek, bir sonraki gemiyi yörüngeye taşımak için iniş yapacak (tekrar kullanılabilir roket Mars yolculuğu maliyetini muazzam düşüren bir etken) ve bu işlem sadece 20 dakika tutacak. Uzay gemisi yörüngede biraz bekledikten sonra Dragon (muhtemelen o zamana kadar Dragon II'ye güncellenecek) yakıt ikmali yapacak ve sonrasında uzun yolculuk başlayacak. Elon Musk bu şekilde 1000'den fazla uzay gemisi ve milyonlarca ton kargo göndermeyi hedefliyor. Fakat ilk etapta yollanmak istenen kişi sayısı 80.000.

KİMLER MARS'A GİDEBİLİR?

Cevap basit: Parası olan herkes Mars'a gidebilir. Mars yolculuğu için özel bir eğitime ihtiyacınız olmadığını söylüyor Musk. Bu da akıllara kilit noktalar için kendi personellerini göndereceğini getiriyor. Projenin şu an görünen toplam maliyeti 10 milyar dolar. Mars yolcusu olmak isteyen varsa şu an için 200.000$ ödemek zorunda. Musk roket teknolojisini geliştirerek, maliyetleri kısıp bu ücreti 100.000$'a çekmeyi umduklarını belirtti. Bir Tesla elektrikli otomobilin 80.000$ olduğunu düşünürseniz başka bir gezegene seyahat etmek için büyük bir meblağ olmadığını farz edebilirsiniz. Ama...

Musk konuşmasında ilk kolonistlerin ölme ihtimalinin olduğunu söyledi. Uzayda seyahat ederken ölme güzel bir fikir olsa da ölüm kimse için ilgi çekici bir deneyim olmayacaktır. Kendisinin Mars'a gidip gitmeyeceği sorulduğundaysa; İstediğini, ama ilk turda ölüm riskinin çok fazla olduğunu bildiğini, eğer ölürse SpaceX'in başına geçecek kişinin Mars'ta koloni kurma planlarını iptal etmek isteyebileceğinden korktuğunu açıkça belirtti. Fakat her şey başarılı bir şekilde giderse, Mars'ta yapamayacağını anlayan kolonistlerin istediği zaman geri dönme hakları da var çünkü SpaceX'in harika uzay gemisi Mars ve Dünya arasında sürekli mekik dokuyacak teknolojiye sahip. Musk gemileri sayesinde atmosferi olan herhangi bir gezegene ya da aya inebileceklerini ve bu şekilde tüm Güneş Sistemi'ni ziyaret edebileceğimizi belirtiyor.

Peki yakıt? Uzay gemisi (İsmi daha belli değil ama Heart of Gold koyabileceğini söyledi.) Mars'a vardığında yakıtını tüketecek. Ama Mars seçtikleri metan bazlı yakıtı üretmek için bütün bileşenlere sahip, dolayısıyla geminin deposunu doldurup geri yollamak sorun olmayacak. Kızıl Gezegen'in atmosferini zamanla ısıtıp toprağı ekilebilir hale getirmekse uzun vadeli planlar arasında.

Elon Musk'ın planları kulağa çılgınca geliyor olabilir. Ama bu başarılı adam şimdiye kadar imkânsız görülen birçok projeyi gerçekleştirdi. Yaptığı konferanstan sonra bilim insanlarından hiç kimse söylediklerine karşı çıkmadı. Takıldıkları iki nokta vardı; Musk'ın hedeflediği zaman çok kısa ve parayı nereden bulacağı... Lakin Musk'ın başardığı işlere baktıktan sonra kimse Mars konusunda ona karşı bahis oynamak istemiyor.



UZAY ASANSÖRÜ

Fırlatma roketlerinin üretim maliyetlerinden dolayı (çünkü o zamanlar geri dönüşümlü kullanılamıyorlardı) yörüngeye insan ve araç taşıyacak daha ucuz yollar düşünüldü ve bunlardan birisi de dünyadan uzaya uzanan tam 35.800 km yükseklikte bir uzay asansörüydü. Uzay asansörü fikri ilk olarak 1895'te Konstantin Tsiolkovsky tarafından ileri sürüldü. Günümüze gelindiğinde fikrin halen geçerliliğini koruduğunu görüyoruz fakat asansör için hem çok kuvvetli hem de hafif bir malzeme gerekiyor; o da karbon nanotüpleri olacak gibi görünüyor. Buradan atılacak sondaların rahatlıkla Jupiter'e kadar gideceği hesaplandı. Yalnız büyük bir sorun var; o da iyice çöplüğe çevirdiğimiz yörüngemizde dönüp dolanan enkaz parçaları. Uzay asansörü bunlarla kafa kafaya gireceği çarpışmalara dayanacak bir maddeden yapılmalı ya da halat herhangi bir pozisyon halinde hareket edebilecek şekilde dizayn edilmeli. Uzay asansörü tartışmaları halen devam ediyor ama SpaceX'in yörüngeye çıktıktan sonra dünyaya geri dönebilen roketleri sayesinde artık bunun gibi fantastik bir cihaza ihtiyaç var mı onu zaman gösterecek.

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

AYIN AKSESUARI: OYUNCU FARESİ

Sağlam tık, sağlam farede bulunur.

Oyunları çalıştırmak için evvela sağlam dâhili bileşenler şart. Ama bunun yanında, özellikle yüksek rekabet gerektiren GZS, MOBA, DVO ve FPS gibi oyun türlerinde, harici bileşenlerin de oyundan keyif almada nasıl hayati önem taşıdığını biliyoruz. Bu yüzden siz sevgili Oyungezerlere, başta çevrimiçi ortamlarda olmak üzere oyun deneyimini fevkalade iyileştiren oyuncu fareleriyle ilgili dikkat edilmesi gerekenleri aktaralım istedik.

Diğer tüm farelerde olduğu gibi burada da, ilk başta yüzey performansı ve sağlamlığa dikkat etmemiz gerekiyor; zira oyuncu faremizin uzun süreli kullanılabilir olması öncelikli öneme sahip. Özellikle düşük yüzey performansı olan farelerin insanı GZS'lerden tutun FPS'lere kadar nasıl madara ettiğini yaşayan bilir. Bundan sonra kullanım alışkanlıklarıyla alakalı olarak, DPI (dots per inch) gibi birtakım teknik terimler devreye giriyor. Yüksek DPI ayar desteği elbette çok önemli. Ama DPI ayarını (fare çok hızlı ya da çok ağır kalıyorsa) anlık yapabilmenizi sağlayan ek tuşların ne denli kolay erişebilir olduğu oyun sırasında çok daha önemli hale gelebilir. Sonra bilhassa FPS müdavimleri için, farede açısal düzeltme (angle snapping) gibi özelliklerin açma/kapama seçeneğinin olup olmadığı da mühim. Mesela her oyuncu açısal düzeltme kullanmayabiliyor ya da bu özelliği silahına göre kullanmak isteyebiliyor. Ayrıca MOBA/DVO gibi oyun türlerinde, atanmış makrolara kolay erişim sağlayan ek tuş takımları da tercih sebebi. Tabii tüm bunlarda, profil çıkarmanıza imkân veren programların da ne denli kullanışlı olduğunu evvelden araştırmanızı tavsiye ederim. Son olarak farenin elinizi yormamasına ve genel olarak ergonomisi ile tasarımının tarzınıza uygun olup olmadığına dikkat etmelisiniz, sonuçta kendisi uzun bir yol arkadaşı olacak.


Logitech G Pro Gaming

TAVSİYELER

- **VicTsing Laser Gaming Mouse:** *Amazon fiyatı:* 17 Dolar (Bütçeye uygun oyuncu faresi)
- **Corsair Gaming SCIMITAR RGB MOBA/ MMO Gaming Mouse:** *Amazon fiyatı:* 72 Dolar (MOBA için yüksek bütçeli oyuncu faresi)
- **Logitech G Pro Gaming:** *Amazon fiyatı:* 78 Dolar (FPS oyuncuları için yüksek bütçeli oyuncu faresi)


VicTsing Laser Gaming Mouse

Corsair Gaming SCIMITAR RGB MOBA / MMO Gaming Mouse

Yeni

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1050 Tİ	FX 6300	MSI H100M PRO-D
620 TL	360 TL	190 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 4GB DDR4 HYPERX FURY	TOSHIBA 500GB DT01A-CA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
160 TL	137 TL	160 TL
TOPLAM: 1.627 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. RX 470'le fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla yakın zaman oyunlarının çoğunu nispeten iyi değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI RX 470	I3 6100	MSI B150M MORTAR ARCTIC
890 TL	420 TL	380 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
230 TL	130 TL	370 TL
TOPLAM: 2.420 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (5000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa bolca RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GIGABYTE GTX 1080 WINDFORCE OC 8GB	I5 6600K	ASUS Z170 PRO GAMING
2700 TL	870 TL	630 TL

RAM	HDD	SSD	GÜÇ K.
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE X2	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SANDISK 240 GB	SEASONIC SEA-M12II-850W BRONZE
450 TL	250 TL	240 TL	510 TL
TOPLAM: 5.650 TL			



“OYUN ATEŞ EDİYOR MORUK!”

Sapanım var, kullanmaktan çekinmem! Tabii yarattıktan sonra...

Sizi bilmem, ben 90'larda büyüdüm. Oyun dediğinde bir tür düşmanın, bir tür silahın olacak benim için! Çünkü mücadele olmadan hayat nedir ki!? Dolayısıyla, bu hafta oyunumuza birkaç düşman ekleyecek, sonra da vuracağız. Yapacak çok işimiz var, goygoyu kısa kesip kolları sıvayalım. DEV'e hoş geldiniz.

UMULMADIK TAŞ

Ah, en sevdiğim silah: Sapan! Space'e basınca bir taş fırlatabiliyor olsak süper olur bence. Sizce de mi? E hadi o zaman!

Önce DAŞ'ı yarattım. Kendisini bir obje olarak yarattıktan sonra, hangi koşullarda dünyaya çağrılacağını tanımlayacağız. Erim objemizi açıp, yeni bir Event tanımlayacağız. Bu seferki Step olmayacak - ateş edeceksek, her saniye ediyor olmak istemiyoruz. Sapan bu, makineli tüfek değil. Hatırlarsanız, Step event'leri, Game Maker'ın, oyunun her anı, yani Frame'i için yeniden ele aldığı durumlardı. Hayır, bu defa çok daha basit bir event türü kullanacağız: Key Press!

Key Press, Game Maker'ın hayatı kolaylaştıran öğelerinden. Oyun sırasında bilgisayar klavyesinden gelen tuş komutlarını, oyunda karşılık gelecekleri komutlara tanımlamanız için süreci hızlandıran bir tür aracı.

Key Press - Space'i seçin. Şimdi, Space'e bastığımızda ne olacağınızı tanımlayacağız. Create Instance'ı seçin. Obje kutusuna, taş objemizi koyacağız. X ve Y değerlerini girmeden önce, aşağıdaki “Relative” kutusunu işaretlediğinize emin olun. Relative, yani göreceli, birazdan Erim objesinin yaratacağı objeyi, o an Erim objesinin bulunduğu koordinatlara göre belirtiyor. Yani bunu işaretlemezseniz, X ve Y'ye gireceğiniz koordinatlar, doğrudan odanın X ve Y kesişiminde belirecektir. Biz, taşımızın her zaman önümüzde belirmesini istiyoruz. X değerimizi 4, Y'yi 0 bırakalım. 0 olması sorun değil, çünkü Erim objemizi yaratırken, hatırlarsanız merkezini Sprite'ın merkezine ayarlamıştık. Değerleri girdikten sonra OK'e basıp çıkalım.

İLK TAŞIMI ATIYORUM

Aslında, şu anda karakterimiz Space'e basınca taş “yaratabiliyor” olmalı. “Run Game” ile oyunu bir test edelim.

Siz de gördüğümü gördünüz mü?! Taş havada asılı kaldı, değil mi?! VAY CANINA!

Evet, Space'e bastığımızda önümüzde taşlar oluşuyor ama bir yere gitmiyorlar. Çünkü neden gitsinler ki? Daha bunu yapmaları gerektiğini söylemedik. Kodumuza dönüp, bir Move Fixed aksiyonu atayacağız. Sağa doğru, 5 hızında ve “Relative” olacak.

Tamamdır. Artık taşlar uçabilir. Şimdi, ekranın dışına çıkan taşların yok olmasını sağlayalım. Bunun için Game Maker'dan hayatı çekilir yapan yeni bir Event: Other'dan “Outside Room” u seçelim. Bu event, obje odadan dışarı çıktığında gerçekleşecek aksiyonu belirliyor. “Destroy Instance” seçiyoruz. Oyunu şimdi test ederseniz, taşlarınızı artık atabiliyor olmalısınız.

TARAMALI SAPAN

Şimdi, taşlarla ilgili son bir detay kaldı. Şu anda, Space'e bastığımız hızda taş atabiliyoruz. Yani hızla basarsak taramalı tüfek gibi garip bir etki alıyor olacağız. Belki oyununuzu böyle tasarlamak isteyebilirsiniz, klasik Metal Slug gibi oyunlarda ateş etme hızınız gerçekten de neredeyse kesintisiz olabiliyor. Fakat burada biraz daha yavaş bir saldırı yapacağız ve iki taş arasına biraz süre koyacağız. Bunun için ilk olarak bir “Alarm” yaratacağız. Nedenini birazdan açıklayacağım. Alarm 0 yaratıldıktan sonra, en son yaptığımız “Key Press Space” event'ine dönüyoruz. Bir kod ekleyip yazmaya başlayalım:

if (alarm[0] = -1) alarm = 100;

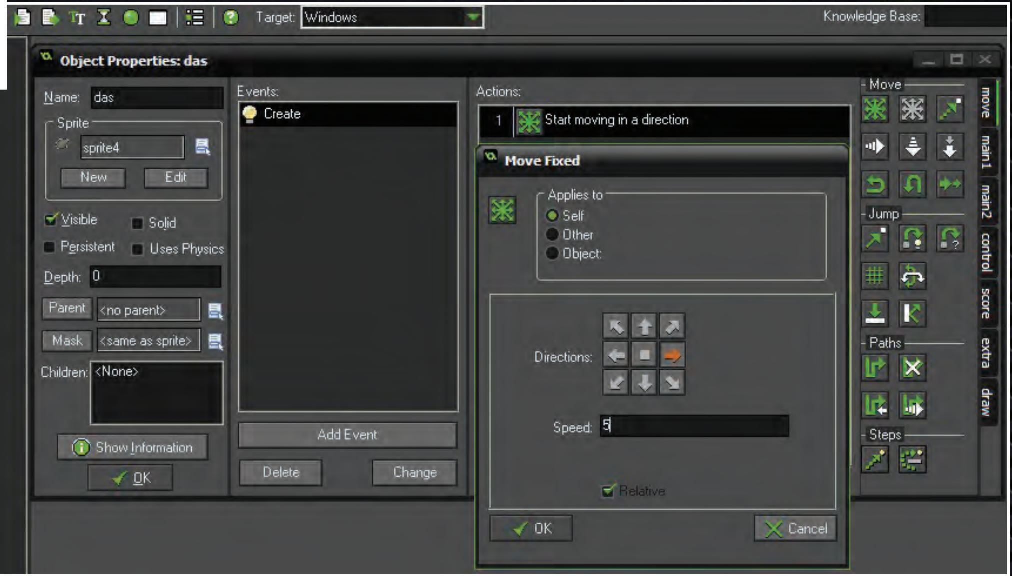
Alarm dediğimiz şey, Game Maker'da zamanlama yapmaya yarıyor. Alarmlar, Frame değerleriyle çalışıyor. Yani kol saati için saniye neyse, alarm için de o birim zaman frame. Bir alarm kurduğunuzda, ona atadığınız değer, obje yaratıldığı anda frame frame geriye saymaya başlıyor. 0'a geldiğinde, tanımlanan aksiyonları devreye sokuyor, son olarak da -1 değerine geliyor; yani artık geriye saymıyor.

Buradaki satırımız da bu koşulla başlıyor.




Bu bir daştır.

Game Maker'dan hayatı çekilir yapan yeni bir Event: Other'dan "Outside Room". Bu event, obje odadan dışarı çıktığında gerçekleşecek aksiyonu belirliyor.



Eğer, diyoruz, alarm 0, saymayı bitirmiş ve -1 olmuşsa, onu tekrar 100 olarak ayarla. Şimdi, biz Space tuşuna bastıktan 100 frame sonra, Alarm 0 event'inde belirttiğimiz şeyler gerçekleşecek. Alarm 0'a bir kod yerleştirelim.

```
instance_create (x+4,y,obj_das);
```

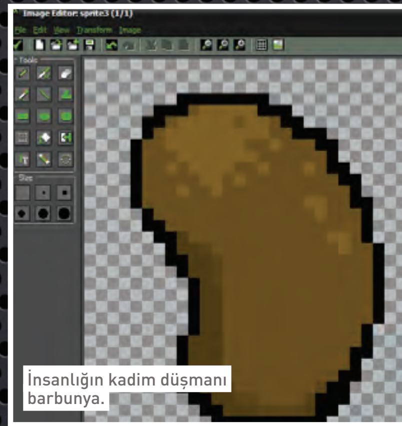
Bunun ne olduğunu kaptınız mı? Önceki Create Event'imizin aynısı aslında. Alarm bittiğinde, belirttiğimiz koordinatlara belirttiğimiz objeyi yerleştirecek. *Şimdi* oyunu test edin? Ha? HA!? Ne dedim? Oldu, değil mi? Artık daha gerçekçi bir hızda DAŞ atabiliyoruz sevgili okur. Haydi, şimdi gidip bu daşları atacak bir şeyler yaratalım.

DÜŞMANIMIN BAŞINA

Kâbuslarımda sıklıkla yer aldığı için, şu dünyadaki en büyük düşmanım BARBUNYA'yı Game Maker'a bir Sprite olarak eklerken görünüşünü hayalimden çizmekte pek zorlanmadım. Akıl sağlığı yerinde kimse barbunyayı sevmez, dolayısıyla onu düşmanımız yaparak oyuncu kitlesinin gönlünü alabiliriz. Dahiyane!

Barbunyayı öncekiler gibi bir obje haline getirdikten sonra temel özellikler atayacağız. Sağa-sola gezecekler, duvara çarpınca yön değiştirecekler, yanlarından kaykayınızla geçerseniz vurulunca sersemleyecekler ve önümüzdeki ay, kaykayla yanlarından geçtiğimizde verecekleri farklı bir tepki olacak ("Kojima aşkına! 'Önümüzdeki ay kaykay' mı dedi? Vaay!"). Eğer size değerlerse, Erim barbunya yemiş olacak ve canı gidecek. Can mekaniklerini de ileri sayılarda göreceğiz. Bu sayıda, ilk yapay zekâ karakterimizi yaratıp, kendi rutinlerini uygulamasını ve ortamına tepki vermesini sağlayacağız.

Hemen bir Create event'i oluşturup, yeni bir kod aksiyonu yaratalım.


İnsanlığın kadim düşmanı barbunya.

```
/// Değişkenleri Belirle

yon = -1;
hiz = 3;
grav = 0.2;
xhiz = 0;
zhiz = 0;
```

Burada yaptıklarımı zaten biliyorsunuz. Yalnızca "yon" değerini ilk defa gördük. "Yön" olarak -1 tanımladım, bu da sola baktıklarını tanımlamak için kullanılacak. Bir sonraki adımda neden böyle yaptığımı daha iyi anlayacaksınız. Sağ yerine sola bakarak yaratılmalarının sebebi ise basit: Klasik platformer kafasında bir şey yaptığımızdan, karakterimizin doğal ilerleme yönü sağ, düşmanların sol olacaktır. Yapacağınız oyuna göre bu tür şeyleri de değiştirmek isteyeceksiniz elbette. Bir Step event ekleyip, kod girelim:

```
xhiz = yon * hiz;
zhiz += grav;
```

Şimdi "yön" değişkeninin anlamını gördünüz mü? Sola bakıyorsa, hareket hızını o -1 ile çarparak, hareket yönünü "–" yönüne alabilmiş oluyoruz.

DUVARLARA ÇARPAN BARBUNYA

Sırada, bu düşmanlara etraflarındaki dünyaya biraz ayak uydurmayı öğretmek var. Çarpışma ve düşüş gibi mekaniklerden bahsediyorum. Bunları geçen sayılarda Erim objemiz için zaten tanımlamıştık ve fizik kanunları sonuçta herkesi aynı etkileyecek. O halde Erim objesinin Step event'indeki kodu bir ziyaret edelim ve içinden *//Yatay Çarpışmalar* ve *//Dikey Çarpışmalar* adlı kısımları doğrudan kopyalayıp, barbunyanın deminki kodunun altına yapıştırmak suretiyle ekleyin. Presto! Artık sevgili düşmanlarımız da fizik kanunlarına köle.

Ayrıca, demin daş için uyguladığımız "Outside Room - Destroy Instance" event'inin aynısını bu düşmanlar için de tanımlamamız mantıklı olur.

Son bir değişim yapmamız gerek. "Yatay çarpışmalar" kısmının altında, xhiz değerini 0'a ayarladığımız o son satırın altına ufak bir ekleme.

```
Yon *= -1;
```

Böylece, duvara temas ettiklerinde artık düşmanlarımız x ekseninde ters yöne dönecekler. Şu anki haliyle oyunu test ederek bayağı eğlenebilirsiniz. Room editöründe, düşmanlarınızın duvarlara çarpıp, düşerek ve sekerek çukurlara dolușacağı acımasız küçük deneyler yapmakta serbestsiniz.

ASIL DAYAK SONRAKİ AYA KALDI

Bu ayki yerimiz dolmadan, önümüzdeki aya kadar pratik yapmanız için, bu ayki sayıda öğrendiklerinizle çözebileceğiniz bir soru soracağım. Az önce uçuruma düşen ve oda sınırları dışına çıkan barbunyalar, biliyorsunuz yok olacak şekilde ayarlandı. Dolayısıyla bir kere hepsi düştü mü, onlarla daha fazla oynamak için bölümü baştan başlatmak zorundasınız.

Sizden istediğim, barbunyalar uçuruma düştükten sonra yok olmak yerine 3 saniye beklesinler ve bölümün onlar için güvenli bir noktasında tekrar belirsinler. Bunun üzerinde çalışın, önümüzdeki ay kaykay sözüm var, unutmayın! :) Görüşürüz! **-Erim**

PIXEL

VS // KONSOL // YAZIT // ORADAYDIM

FPS VS



Ömer: Sevgili Nurettin şimdi ben iyi örneklerine saygı duymakla beraber kişisel olarak FPS'leri pek de sevmiyorum. Üçüncü şahıstan, karakterin ense tıraşını görerek yardırmanın tadını hiç vermiyor mirim. Diyorlar ki sen de FPS'leri TPS'lerden daha çok seviyormuşsun. Pek de empati kuramadığım insan gruplarındanmışsın hani.

Nurettin: Sevgili oyun gurusu Ömer kardeşim, sevdiğim TPS'ler olmakla beraber ana karakterin arkasına takılıp dışarıdan bir kamera ile oyundaki kahramanın sırtını, poposunu görmek hiç hoşuma gitmiyor. Ha Tomb Raider oynuyoruzdur o zaman kesinlikle hayır demem. Ama bir Gear of War nedir şimdi? Steroidli abiler geçidi... Ehem, neyse... Ben oyunun içinde olmayı seviyorum, gözden gösteren açılar beni daha çok atmosfere sokuyor, basit bir tiri-di tecrübesi yaşatıyor. Nesini seviyorsunuz muhterem (sözüm Tomb Raider'dan dışarı)?

Ö: Guruluğun uzağından yakınından geçmediğimi bir not edeyim önce de; FPS'lere uzak olmamın bir sebebi de itiraf etmek gerekirse fizyolojik. Yani ben oyun oynama eylemini tabiri caizse hayvansal bir şekilde gerçekleştirip bir oturuşta 8-10 saat kalkmamayı tercih ettiğimden kafam gözüm dönüyor FPS oynarken. Bildiğin midem bulanıyor yahu. Ama o bir kenara, bayan karakterli TPS'lerin manzarasının güzelliği de diğer kenara, hani FPS'lerde oyuncu iyice o karakter kendisiymiş gibi hissetsin diye karakterler genelde konuşmaz ya, tilt oluyorum! Dishonored'ı deneyeyim dedim geçen, evet mekanikler şahane, dünya şahane, hikâye şahane vs. de "sen süpersin, kraliyetin bir numaralı elemanısın, sen şöyle yaparsın, şöyle kesersin" falan bir sürü şey söylüyorlar, bizim Corvo garibim ağzını açıp bir kelime etmiyor. Tuhafıma gidiyor Nurettin reyiz... Hâlbuki bak Mass Effect'e, Uncharted'a, The Last of Us'a falan... Gördüğüm bütün FPS'lerden daha inandırıcı şekilde anlatıyorlar hikâyelerini.

N: Güzel bir noktaya parmak bastırdınız sevgili Ömer. Bazı FPS'lerde karakterin konuşmaması gerçekten saçma ama genellikle göze batan bir durum değil kanımca. Şimdi Half-Life serisi kötü mü demek istiyorsun? Arkadaşlar Ömer Half-Life kötü diyor, bakın, duyun ey



SON JETON

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

» Velilik yerine deliliği seçmiş ve Orta Dünya'da ne varsa sunmuş bir Yüzüklerin Efendisi oyunu.

SYF. 128



DOSYA

NEFRET EDİLEN BOSS'LAR

» Zor oldukları için, geçemediğimiz için değil (en azından her zaman değil) ama bir sebepten gıcığız bu tiplere.

SYF. 132



MEDYA

BEETHOVEN

» Eve köpek almak istiyorsanız ama babanız karşı çıkıyorsa bu filmi ona sakın ola izletmeyin. Mümkün değil olmaz o iş yoksa.

SYF. 136

TPS

ahali (konuyu değiştirmek)!!! TPS'lerde sevmediğim şey şu aslında; kurşunlardan atlayıp, zıplayıp nasıl kurtuluyorum gözünün yağında yumurta kırayım Ömer? Bak Alan Wake'dir falan çok severim o mantıklıdır mesela. Ama bir Max Payne olsun (onu da severim ayrı konu) Neo muyum abi ben? Nasıl zıplayıp kaçıyorum roketten, mermiden? FPS olduğunda o kadar göze batmıyor "Kalkanım var ehe ona sekti" deyip işin içinden yırtabiliyorsun misal. Ama hakkını vermem lazım TPS'lerin hikâye anlatımı çok daha iyi. Bir The Witcher olsun, The Last of Us olsun. Kötü desem çarpılırım.

Ö: Ya severdim eskiden Half-Life'ı da şu 3 muhabbetlerinden öyle bir baygınlık geldi ki seriden nefret eder oldum, ismini görünce Max Payne gibi yüzüm ekşiyor artık, o derece. Ne diyorduk? Ha, gerçekçilik demişsin de o topa hiç girmeyelim istersen. Kurşunlardan delik deşik olmuş adamın sipere sinip soluklanması, "oh bi ferahlık geldi" triplerinde hemen iyileşmesi artık neredeyse her FPS'de var mesela (bazı TPS'lerde de var da çaktırma şimdi). Ama benim anladığım kadarıyla sen online maçlara girip vurulma sevdalısısın. Eh o konuda da şöyle yumruğunu masaya vuran bir TPS olmadı, onu da itiraf edeyim (belki For Honor'a artık). Kendimi tekrar ediyorum gibi olacak ama benim kıl olduğum FPS'lerin doğası değil. Hikâye anlatma kültürü. Yani ne bileyim, Mass Effect'in hikâyesi FPS şeklinde de anlatılırdı ama yok işte öyle bir FPS. Farklı bir hikâye anlatım tarzları var, eyvallah ama o kadar hikâyeleri övülen BioShock'ın, Half-Life'ın, Dishonored'ın falan vermeye çalıştığı dramatik hissiyat bir The Witcher'ınkinin onda biri değil. Bir kez daha, onların da yeri ayrı tabii.

N: Velhasıl her ne kadar sen TPS hayranı ben de FPS müptelası olsam da ikimiz de her oyunu ayırt etmeden oynuyoruz mirim, onu anladım ben. Kutudan babam bile çıksa oynarım! Yok olmadı bu... Bir de an itibari ile Overwatch Halloween kostümlerinin hepsini açtım, nasıl bir heyecan nasıl bir mutluluk. Bak o da FPS!

Ö: Eh ben de açıp Mafia III'te dergi toplamaya devam edeyim o zaman. Efendim? Otomobil dergisi tabii, ya ne olacaktı?

N: Mafia III koleksiyon sürümünde sabun da veriyorlar diyorlardı da inanmıyordum... -_-'



HABERLER

- **Metallica**'nın St. Anger albümünün yanındaki DVD'de Damage Inc. ismindeki bir oyunun fragmanı vardı ama sonradan ses seda çıkmamıştı. "Silahlı Carmageddon" gibi özetleyebileceğim ve çoktan iptal olmuş oyunun videoları düştü internete: *tinyurl.com/ogz-109-damage*

- SNES'e yapılan ama çıkmayan, çıkmadığı için de bayağı fazla insanı üzen **Socks The Cat**, Kickstarter'da destek arıyor: *tinyurl.com/ogz-109-socks*

- Retro oyunculuğun önemli şirketlerinden **Piko Interactive** tam 7 tane zamanda kaybolmuş oyunu çıkaracağını duyurdu: Custodian (Atari Jaguar), Smart Mouse (Sega Mega Drive), Generals of the Yang Family (Sega Mega Drive), Sumo Slam (Sega Mega Drive), Iron Commando: Koutetsu no Senshi (SNES), Snakky (NES), Legend (SNES).

- Bir Kojima efsanesi **Policenauts**'un Sega Saturn versiyonu hayranlar tarafından İngilizceye çevrildi.

- **The Legend of Zelda: Link's Awakening** serinin sevilen üyelerinden. Hayranları oyunu Ocarina of Time motorunu kullanarak N64 için yeniden yaptı.



Piksel Günlükleri

Aylardır Ömer'in kafasını ütülediğim bir konuydu aslında şu an okuduğunuz yazı. İnceleme, makale, dosya konusu, vs sınıfına koymadan rahatça retro oyunculuk üzerine günlük tutabileceğimiz yeni bir köşe. Eğer şu an bu satırları okuyorsanız da başarmışım demektir :)

3 yıldan fazladır orijinal oyun koleksiyonculuğu yapıyorum, hatta bu konuya meraklı olanlar için de bir dosya konusu yazmıştım hatırlarsanız. Şu an 500'e yakın orijinal oyunu içeren mütevazı -fakat benim aşk duyduğum- bir koleksiyonum var, keza çok uzun yıllardır gerçekleştirmek istediğim bir hayaldi bu.

Koleksiyon yaparken oyunları kovalamanın heyecanının yanı sıra çok daha değerli bir şey öğreniyor insan: Orijinal oyunun güzelliği. Kabul edelim, aşağı yukarı hepimiz uzun yıllar boyunca korsan oyun denizlerinde yüzdük, hatta belki de hâlâ yüzüyoruz. Ama benim asıl söz etmek istediğim, işin sektöre kazandırdığı maddi boyutu değil, bir oyuncunun gözünde oyunun değerine olan direkt etkisi. Nasıl mı?

Oyunun günümüzde bitme aşamasına gelen 'kitapçık'larını okumak ciddi şekilde oyunun havasına sokuyor insanı mesela. Öyküyü öğreniyorsunuz, karakterlerini tanıyorsunuz, sanat tasarımlarına bakıyorsunuz, oyunun size neler sunacağını aşağı yukarı tahmin etmeye çalışıyorsunuz falan. Aynı şekilde heyecanla oyunun elinize ulaşmasını bekliyorsunuz, rafınızda kendisine yer açmaya çalışıyorsunuz, eski bir konsol oyunuysa bin bir zorlukla kartuşunu çalıştırmaya uğraşıyorsunuz. Üzerine bir de aylarca uygun fiyata bulmak için oyunu kovaladığınızı ve maliyetini de belki de limitli kazancınızın bir miktarıyla ödediğinizi ekleyin. Bütün bunların üzerine oyunu sadece 5 dk içinde "Olmamış bu yea!" diye kaldırıp çöpe atın da görelim bakalım.

Steam gibi dijital sistemleri, orijinal oyunculuğun maddi yükünü düşürdüğü için ciddi şekilde takdir etsem de işte bu saydığım sebeplerden dolayı tam olarak sevemiyorum işte. Adam oyuna şişe su parası verdiği için, fiziksel olarak varlığını hissetmediği için ve oyunla bizzat uğraşmadığı için de sadece 5 dakika içinde bir sürü insanın aylarca emek sarf ettiği bir ürünün yargıcı kesilebiliyor. Dünyadaki hiçbir oyunun (hatta albümün, kitabın, filmin) kısacık bir sürede değerlendirilmesini doğru bulmuyor ve yapan herkesin de emeğe saygısız insanlar olduğunu düşünüyorum. Maddi gücü olduğu halde korsan kullanımı tercih edenlere ise hiç değinmiyorum.

Parasını da es geçtim, oyunlara şans verin arkadaşlar. Emin olun başlarda cinnet getirtip sonra cennet bahçesine dönüşen pek çok örneği olduğunu keşfedeceksiniz. Koskoca "Sen Bu Oyunu Bilmezsin" köşemiz bile sırf 5 dakikada burun kıvrılan bahtsız oyunlar için var yahu! **-Emre**



RETRO ÇİÇİLER

ÜLKEMİZDE ÇOKTAN RAHMETLİ OLAN NINTENDO'NUN RUHUNU EVLERİMİZDE YAŞATALIM MADEM... **-ÖMER**



1

The Legend of Zelda Çömlekleri

Yemyeşil çimenlerin olduğu, rüzgârın yüzünüzü okşadığı huzur veren bir bahçeniz var ama lanet olası bahçe fazla mı huzurlu? The Legend of Zelda esintili çömlekler tam aradığınız şey. Kırmamak için istediğiniz kadar kendinizi tutun, en fazla birkaç saat sabredebileceksiniz.

FİYAT: 15 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-109-zelda-comlek*

Mario Kedi Kompleksi

Super Mario 3D World'de Mario kediye dönüşebiliyordu. Madem böyle bir şey mümkün, teknik olarak aksi de mümkün olabilir! Kedinizin içindeki Mario'yu dışarı çıkartmak, kimi zaman sizin için altın toplamasını, kimi zaman dinozor sürmesini istiyorsanız şansınızı deneyebilirsiniz.

FİYAT: 190 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-109-mario-kedi*



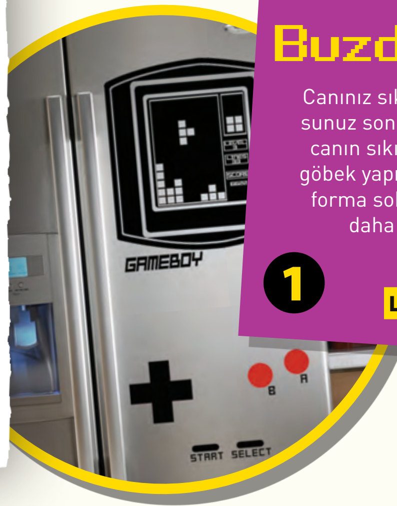
3

Game Boy Buzdolabı Çıkartması

Canınız sıkıldıkça gidip buzdolabından bir şey kapıyorsunuz sonra kilo tabii... Size her seferinde "bak kardeş canın sıkıldıysa git oyun oyna, pastayı böreği götürüp göbek yapma" mesajı verecek bu çıkartma belki de sizi forma sokacak. Tetris oynamak yerine spor yapsanız daha iyi tabii ama olsun, o da bir başlangıç...

FİYAT: 21 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-109-buzdolabi*



1



KONSOL

FAMICLONE'LAR

ORİJİNALİNDEN FAZLA SATAN ÇAKMA

Kırtasiyelerde takas edilen kasetler, parmak oyan joypad'ler, Micro Genius'lar, siyah Terminator'ler, klavyeleri 'ateri'ler... Oyunculuğu 90'lara denk gelen ülkemiz oyuncularının büyük kısmı bu garip 8-bit konsolların dönemine şahit olmuştur muhtemelen. Peki, neyin nesiydi bu konsollar?

Konsol tarihinin 80'leri ve 90'ları NES'in hâkimiyetinde geçerken bizim gibi pek çok ülkenin alım gücü Nintendo'nun fiyatlarına yetmiyordu. Bu eksikliği de bir fırsat olarak gören çoğu Asya kökenli firmalar konsolun sistem olarak klonu, fakat çok daha ucuz çakmalarını yapıp piyasaya sürmeye başladılar. Standart NES/Famicom oyunlarını çalıştıran bu famiclone'lar kısa sürede o kadar yaygınlaştı ki gene biz gibi Nintendo'nun pek ziyaret etmediği ülkelerin oyuncuları uzun yıllar boyunca 8-bit sistemlerin normalinin bu olduğunu sanarak yaşadı (ben de dâhilim bu gruba).

E tabii alan serbest olunca aynı Asyalı dostlarımız coşmaya, famiclone'lara klavye ve mouse'lar eklemeye, hafızalarına oyun atmaya, Playstation, Genesis vb. şekilli 8-bit konsollar üretmeye başladılar. Üstelik olay sadece konsolla da sınırlı kalmadı ve kasetlerin de aynı şekilde ucuz klonları üretilmeye başlandı. Her ne kadar bu çılgınlık Nintendo'ya maddi olarak bir kazanç getirmese de 8-bit kültürünün de dünyada yaygınlaşmasına çok ciddi şekilde katkıda bulundu.

Nasıl bir sevilmeyse de artık ülkemizde bazı dükkânlarda hâlâ bu Famiclone'ların satıldığını görebilirsiniz. **-Emre**



NINTENDO'NUN SEGA'YI SIRTINDAN BIÇAKLAMASI

Oyunları uygun oldukları yaş gruplarına göre kategorileştirilen ESRB sistemini daha önce köşemizde ele almıştık hatırlarsanız. 1993'de oyunlardaki şiddetin artması sonucu oyun yapımcıları **Sega** ve **Nintendo** bir duruşmaya davet edilip, basına açık şekilde kendilerini ve sektörü savunmaları istendi. Duruşmaya Sega'yı temsilen **Bill White** ve Nintendo'yu da temsil etmek üzere **Howard Lincoln** katıldı. Başaramazlarsa da devlet duruma tamamen el atıp istediği şekilde yönetecekti.

Mahkeme oldukça sert şekilde ilerliyor ve *Mortal Kombat*, *Lethal Enforcers*, *Night Trap* gibi oyunlar yüzünden Sega ciddi şekilde bombalanıyordu. Garibim Sega ise oyunların asıl amacını aktarmaya çalışıyordu. Bu anda Nintendo'yu temsilen Lincoln söz aldı ve şunu söyledi: "Bizim ilke ve prensiplerimiz bellidir, bizim oyunlarımızda asla bu tarz şiddet ve cinsellik öğeleri göremezsiniz".

Basın ve gözlemciler şaşkına dönmüştü. Aynı işten para kazanan iki firmanın ortak şekilde hareket etmesi bekleniyordu çünkü. Bunun üzerine Sega bir süredir kendilerinin kullandıkları kategori sisteminden bahsetmeye başladı. Keza oyunları yaş gruplarına göre 3'e ayıran bu sistem sektörde de bir ilk ve tek idi. Sessizce bunu dinleyen Lincoln tekrar mikrofonu eline aldı ve elinde tuttuğu Night Trap posterini göstererek konuşmaya başladı: "Bu oyun satışa çıktığında üzerinde sınıflandırma logosu yoktu ama."

Şaşkınlıktan ne diyeceğini bilemeyen White oyunun sadece yetişkinler için yapıldığını belirtti. Fakat bunun üzerine Lincoln iyice coştu ve "Bu iğrenç oyunu herhangi bir çocuğun mağazaya girip sorgusuz sualsiz satın alabileceğini siz de pekâlâ biliyorsunuz, bunu inkâr edebilir misiniz?" diye sordu. Mahkeme heyeti ise hayretler içinde izliyordu çünkü onlara ihtiyaç kalmamış gibiydi.

Lincoln, ya da daha doğrusu temsil ettiği Nintendo o gün neden böyle davranmıştı? Çünkü *Mortal Kombat* sansürsüz bir şekilde çıktığı Sega Mega Drive'a çok ciddi bir ivme kazandırmıştı ve oyunun bu versiyonu, fatality'lerin bile çıkartıldığı SNES versiyonunu ezip geçmişti. Sega'nın bu daha yetişkin içerikli politikası, yaşı daha yüksek oyunculara daha cazip geliyordu. Böyle bir ortamda Nintendo neden Sega'ya destek olsundu ki?

Davanın sonucunda ise bugün de kullanılmaya devam eden ESRB sisteminin devreye sokulması kararı çıktı. Bunun içinse Nintendo ve Sega'nın beraber çalışması gerekecekti. **-Emre**

THE LORD OF THE RINGS

BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Entler Minas Tirith'e misafirliğe geliyor

ONUR KAYA

Yüzüklerin Efendisi'nin bir nesil için ne büyük bir anlam ifade ettiğini anlatmaya kalemimin kuvveti yetmeyecek biliyorum. Howard Shore'un müziklerinden, üçlemenin görkemini yansıtırken elini bir gıdım korkak alıştırmamış film sürelerine, asker rütbesi gibi yakasına taktığı Oscar ödüllerine... Üstat Tolkien'in büyüyüşünü göremediği pek sevgili çocuğu LotR ve Orta Dünya. O yüzden vakit kaybetmeden, küstah ama spesifik bir genelleme ile film ve oyun cephelerinin tonunu şöyle ayırt edeceğim;

Film: Muharebenin en karanlık anlarında, yitip gitmiş zarafetlerini özlemeden kara bir denizin dalgaları gibi yükselen orklar İsildur'un soyunu umutsuzluğa sürüklemektedir. Lakin kayıp kralın ardına takılan hiç kimse, son dövüşleri olabilecek bu savaşın korkaklıklarıyla lekelenmesine izin vermeyecektir. Millerce ötede, Sauron'un tüm kinini duman suretinde dünyaya kusan dağın öksürükleri arasında iki küçük figür, diyarın ölümcüllüğüne gözlerini kaparken, son gördükleri şeyde kalpleri tekler... Kartallar gelmektedir. Valinor'daki tahtında oturan Manwe'nin kartalları, tek bir şeyin habercisidir: Umut.

Oyun: "Ooo abi bak bak ana binaların geliştirmelerini tamamladım. Birkaç kartal birden çıkarıyorum. Şimdi binicem tepelerine!"



(1 dakika geçmeden bir çığlık gelir)

"Kartallar nereye gitti lan ½&*%#?!!"

Oyun derken kastettiğim tabii ki *Battle for Middle-earth II*. *Online*'ı saymazsak LotR oyunlarının en çok ömür çürüteni. Aldığımız keyfin asla tükenmediği, daha bir önceki bayram tatilinde arkadaşlarla oynamaya teşebbüs ettiğimiz, oyunu unutmayan tarafın (biz), unutan tarafı (doğal olarak onlar) bu teşebbüse bin pişman ettiği güzelim gerçek zamanlı strateji. "*Eycof 2*"yi bir kenara ayırırsak, internet kafelerdeki genç oyuncu kitlesinin o zamanlar daha yaşını başını almamış olan *DOTA*'ya, dolayısıyla MOBA türüne zıplamadan hemen önce tutkuyla oynadığı son GZS oyunuydu belki de. Kısa çarpışma (Skirmish) modunda "yerde" kaç Brutal AI yendiğimizle böbürlenmekten, çoklu oyuncu modunda birbirimizden yüzük kaçırmaya, mızrakla Sauron avlamaya kadar çok eğlenceli zamanlar geçirdik *BFME2* ile.

"SEN GİT BABAN GELSİN!"

İlk oyun "hikâyenin bir kısmını sakız gibi uzatalım, devamını sonraya saklarız" aç gözlülüğüne girmeden film senaryosunu layığıyla tüketmişti. Buna rağmen ikinci oyun bomba gibiydi! Legolas'ın babası Thranduil ve Gimli'nin babası Gloin gibi henüz filmlerde göremediğimiz karakterleri bile eklemeye cüret etmiş, üstüne hızını alamayıp soyları tükenmiş olması gereken ejderhaları bile goygoya katarak en çılgın orta dünya fantezilerimize ev sahipliği yapacağını çıtlatmıştı! Irk sayısı dörtten altıya fırlamış, hem iyiler hem kötüler kendi aralarında ayrıştıkça ayrışmıştı! Saymakla bitmeyecek, ne filmlerde ne de kitaplarda göremediğimiz, adını duymaktan öteye gidemediğimiz bölgeler harita olarak oyuna koyulmuştu! Mekanikler ilk oyundaki kısır yapıdan kurtulmuştu; her yere bina dikebiliyor, düşmanın ele geçirdiği işaret kulelerine ve hanlara salça olabiliyorduk!

İlk oyundaki, Orta Dünya haritası üzerinden sonraki bölümü seçtiğimiz harita arayüzü senaryodan bağımsızlığını ilan edip, başlı başına bir mod haline gelmişti; War of the Ring! WotR modunda *Total War*'a oldukça benzeyen ama çok daha basit mekaniklere sahip, sıra tabanlı bir yapıya kavuşuyordu oyun. Farklı kazanma koşulları içeren senaryolar dâhilinde basitliğiyle çok keyifli saatler geçirten bir imkândı WotR oynamak. *BFME2* de tek oyun adı altında iki oyun gibi olmuştu. Oyunların içerik konusunda cimri davranmadığı dönemlerin en güçlü temsilcilerindendi belki de.

İKİ BUÇUK ATABİLDİK AMA ÜÇ HİÇ GELMEDİ...

Biz rüyalarımızda üçüncü oyunu görmeye devam ededuralım, *BFME2*'nin çıkışının üzerinden 10 sene geçmiş. Hatta bir de 6 altı ay koymuş o 10 senenin üzerine utanmadan kerata. Oyuncusuyla, mekanikleriyle, her cephede üzerine yapışan muzırlıktan hiçbir şey kaybetmemiş. Hâlâ kalplerimizde, orası kesin kesin olmasına da, kendi adıma konuşursam bilgisayarımda da hâlâ yüklü bulunur aynı zamanda. Eskilerden bilgisayarımda hep bulundurduğum tek oyun. Yazıyı yazarken bile açıp oynamamak için kendimi zor tuttum, yalan yok. Zırh geliştirmesini tamamlayınca ölmek bilmeyen Rohirrim, "mavi oklarla" vurduğunu uçuran Mirkwood okçuları, garip gurup birimleriyle ne zaman heves edip seçsek pişman eden Goblinler, birbirimize meydan okuyup teke tek kapıştırdığımız karakterler... Attığımız kahkahaların haddi hesabı yok şu oyunda. Bütün bunların yanında özelde *BFME2*'nin benim için anlamı da çok başkaydı; küçük bir yerde yaşayıp, kendimi bildim bileli fanteziyle ilgili olduğumdan sosyal anlamda çektiğim bir yalnızlık söz konusuydu. Çoğunluk futbolla ilgiliyken ben Silmarillion okuyordum. Herkes *Counter Strike* ve *FIFA* oynarken ben *Prince of Persia* ve *Devil May Cry*'da kendimi kaybediyordum. Sonra bir gün "yüzük atmak" diye bir terim çıktı ve insanlarla beraber eğlenmenin mümkün olduğunu fark etti birileri. Önümüzde yeni ufuklar, keşfedilecek çok yer vardı...

ANGMAR

BFME2'nin senaryosunda Yüzük Savaşı'ndan çok önceki Arnor Krallığı'nın henüz ayakta olduğu zamanları işleyen ve sadece kötü Angmar ırkı ile oynayabildiğimiz bir eklenti paketi vardı. Tıslayıp çığlık atmaktan başka pek bir marifetini göremediğimiz Witch King daha bir konuşkan olmuştu ve bu konuşkanlığıyla kuzeydeki diyarlarda terör estiriyordu. Kitaplara paralellik bazında çok büyük başarılara imza atmamış olsa da, sürekli adını duyduğumuz Angmar Krallığı'nı kitaplar dışına böyle hoş bir şekilde taşımış olması BFME2'nin eğlencesini uzatmalara taşımıştı.

ORTA DÜNYA'DA TÜRK EGEMENLİĞİ

BFME2'nin bir diğer güzelliği de modlanabilmesiydi. Hele oyunun bir Osmanlı modu vardı ki dillere destan... Henüz okur olduğum zamanlarda bir OGZ DVD'de rast gelip kurduğum mod, Osmanlı tarihini baştan alan kendi senaryosu ve harika birim seslendirmeleriyle çok eğlenceli saatler geçirtmişti bana. İstanbul'u kuşatıp, ciddi ciddi gemileri karadan yürüttüğümüz bir bölümü bile vardı. Oynarken ne olduğunu anlayamamış ev ahalisine "Allah Allah nereden geliyor bu Mehter Marşı yahu?" dedirtip beni bolca güldürmüş keyifli bir yapımdı kendisi.





NEDEN EFSANE OLDU?



KUŞATMALAR EĞLENCELİYDİ

Kuşatmaların eğlenceli olmasına epey kafa yorulmuştu. Sonuçta oyuncu gücü bakımında dengeli kuşatmalar yaşayamasak da, yenilen taraf asla şikâyet etmezdi. Kale içindeki oyuncu mancınıklarını Minas Tirith surlarının üstüne çıkarıp menzillerinin ne kadar artırabildiğine şaşar, kuşatan taraf da o devasa duvarları yıkabilmek için kaç kuşatma birimine gerek olduğunun hesabını yapardı. Kapı yıkmak önemli değildi çünkü, yenisi yapılabiliyordu ama duvardan bir parça kopardınız mı yerine yenisi gelmezdi...

PROFESYONELLİĞE KASMIYORDU

Evet, bu bahsettiğim olumsuz bir nokta gibi gelebilir ama değil. Açıklayayım; ilk oyun, ikinciye kıyasla bir nebze daha dengeliydi çünkü daha sınırlayıcıydı. Lakin ikincide yapımcılar resmen ırklar arası dengeye falan kasmadan ne buldularsa eklemişlerdi oyuna. Bu salaş hali de onu daha çekici kılıyordu. Cücelerin acayip hayvanlar tarafından çekilen savaş arabaları ve kuşatma aletleri, goblinlerin yavru ejderhaları ve örümcek binicileri derken çeşitlilik alıp başını gitmişti.



FİLM VE KİTAPLAR ARASINDA BİR KÖPRÜYDÜ

Müziklerinden karakter portrelerine ve repliklerine, kullanabildiği kadar şeyi filmden almış olmasına rağmen, BFME2 kitaplardan da bir o kadar faydalanmayı ihmal etmemişti. Bazı bina ve geliştirme isimleriyle kimi birimler tamamen kitaplardan alınmaydı. İlk oyun film senaryosunu bitirdiği için ikincide yüzük savaşının filmlerde gösterilmeyen kısmı işlenmişti. Erebor'u bile ilk olarak BFME2'de görmüştük! Ben dâhil pek çok kişiye Orta Dünya mitosunun derinlerine dalma isteği aşıladığı tartışılmaz.

MANİDARLIĞI VARDI

Özellikle Kahraman birimlerinin replikleriyle birebir oyuna aktarılması, becerilerinin filmlerde yaptıklarına göre şekillenmesi insanın yüzünü gülümsetiyordu. Gimli tıpkı ikinci filmde yaptığı gibi milletin üstüne zıplıyordu mesela, Gandalf belli bir seviyeye gelince beyaz oluyor ve Gölgeyele'ye binebilmeye başlıyordu. Mordor kısa bir süre için savaş alanına Balrog indirebiliyor, Aragorn minyatür bir ölüler ordusunu peşine takabiliyordu.



SÜRPRİZLERE GEBEYDİ

Oyunda dengeleri birdenbire değiştirebilmek mümkündü çünkü oyuncuya çok fazla imkân sunuluyordu ve bu bazen komik anlar yaşanmasına sebep oluyordu. Yandaki arkadaşın Gondor ana binasına diktiği Ivory Tower ile rakibi gözleyip, rakibin canla başla üretip görücüye çıkarmaya hazırlandığı ordunun tepesine atılan tek bir Sunflare ile hep beraber "yandım anam" diyerek koşmasını izledikten sonra dakikalarca gülebilirdiniz mesela.

ÖLÇEKLENE-BİLİYORDU

Oyunun kendi içinde bir birim üretme sınırı vardı tabii ve bu sınır oyundaki savaşların filmlerdekilere yaraşır görkemde olmasını engeller gözüküyordu başta. Ama çoklu oyuncu modunda birim sınırına ciddi bir ayar çekmek mümkündü. Borukent Savaşı'daki devasa orduları üretip çarpıştırmak elimizdeydi. Bu yüzden de çoğu zaman oyunu klasik GZS mantığıyla oynamıyor, birbirimizin güçlenmesine izin verip devasa ordular üreterek meydan savaşı yapıyorduk.

TEK YÜZÜK DE VARDI!

Tek Yüzük'ün oyuna bir mekanik olarak eklenmesi eğlenceyi abartan en güzel noktalardandı. Gollum oyun süresince haritada görünmez olarak dolaşıp bulunmayı beklerdi. Bulununca da esas yaygara kopardı. Yüzük hem iyi hem kötü ırklar için önemliydi çünkü; ele geçirince Sauron ya da Galadriel çıkarabiliyorduk! İkisi de denge bozacak seviyede olmasa bile çok güçlüydü. Galadriel eteğini sürüye sürüye koşturup arkasında kasırgası millete "elf tokadı" yapıştırırken, Sauron ilk filmin başında gördüğümüz gibi sakin sakin yürür, gürzünün tek darbesiyle yarım bölük adamı uçururdu.

CUSTOM HERO ÇIKINCA MERTLİK BOZULMUŞTU

Film karakterlerinin istatistikleri insan gibi dağıtıldığı için oynanışta dengesizliklere sebep vermezdi. Kendi yaratabildiğimiz kahraman birimleri öyle değildi ama. Normal olarak dengeli karakterler yaratmaya kasmıyorduk, görüş becerisinden kısıp zırh ve sağlığa abanıyorduk. Ne zaman insan kahraman birimine verebileceğimiz "Spear Throw" özelliğinin son seviyesinde Sauron'a tek atabildiğini öğrendik, o zaman "okçu kulelerine Sauron saklama" furyası başladı. Kulağa çok komik gelecektir belki ama biz bunu büyük ciddiyetle yapıyorduk :)

TOM BOMBADİL VARDI!

Peter Jackson'ın koskoca Maia Gandalf'ı Witch King'e hırpalatan acayip kafası sağ olsun, Bombadil'i filmlerde görme şansı yakalayamamıştık. BFME2, kendi yorumuyla bu eksikliği kapatmaya çalışmıştı. Koca ordunun ortasına bir yandan dans edip öbür yandan önüne geleni tokatlayan tombalak yaşlı bir dede görmek filmlerin beynimize kazıdığı bütün epikliği anlık olarak yok etse de umurumuzda değildi. Seviyorduk çünkü Bombadil'i.

NEFRET ETTİĞİMİZ BOSS'LAR

Yıllar sonra bile hatırladıkça negatif hissettiren, nahoş kelimelerle andığımız bazı düşmanlarımız olduğunu itiraf etmemiz gerek. Sırf zorlukları değil mesele, farklı farklı nefretlik sebepleri var her birinin...

VEZİR (Prince of Persia: The Two Thrones)

Klasik *Prince of Persia* üçlemesinden favorim *The Two Thrones* olsa da finaldeki Vezir savaşı bana cinnet geçirtmişti. Savaşın ilk kısmı habire dönen kamera açıları ve uçuşan moloz yığınları yüzünden yeterince bunaltıcıydı zaten. Ama asıl ikinci aşamada Vezir'in sırf tırmanıp onu öldürebilin diye molozlardan platformlar kurduğunu görünce kulaklarımdan kan gelmişti yeminle. Bin bir zorlukla tırmanıp son vuruşta saniyelik hata yapsanız direkt aşağı uçup ölüyor ve bütün sinir krizleriniz boşa gidiyordu üstelik. Perran Kutman gibi vezirparmağı tattırmak lazım bunu tasarlayanlara. **-Emre**



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

VOLKS' DEMON (Geist)

Geist'i "Sen Bu Oyunu Bilmezsin" köşesinde hakkı yenmiş bir oyun olarak misafir etmiştik hatırlarsanız. Ama hakkının yenmesinin haklı sebepleri de var öte yandan, özellikle de finaldeki ne olduğu belirsiz Volks' Demon savaşı... Düşünün, aynı karakteri yönetmenize rağmen oyunun final savaşının kontrolleri oyunun tamamından farklı ve elinizde hiçbir rehber yok. Daha nasıl hareket edeceğinizi bile anlayamadan defalarca ölüyorsunuz. İnternette oyuna dair soruların abartısız %90'ı bu savaşın nasıl yapıldığı hakkında zaten. Çözdüğünüz zaman da rezalet bir savaş olduğunu görüyorsunuz nitekim. **-Emre**

SEYMOUR (Final Fantasy X)

Aslında Seymour'un ne kişiliğiyle, ne görünüşüyle, ne de dövüşleriyle ilgili bir derdim yok. Gayet kendince mantıklı sebeplerle sapıtmış, yaptığı şerefsizlikleri kendince doğru sebeplerle yapmış bir tip olduğunu düşünüyorum (özellikle Anima olaylarını dinledikten sonra). Ama bu adamdan nefret etmemin tek ve yalnızca tek bir sebebi var: Kızı öpmeyecekti! Yeri geldi parmaklarımı öpüp, öpücüğümü Yuna'ya doğru üfledim, yeri geldi onu Tidus'tan bile kıskandım... Sen kim oluyorsun bre deyyus! Senin ne haddine Yuna'yı öpmek! Önce bir berbere git de saçını düzelttir sen! O gömleğinin önünü de ilikle ayrıca! Nerede benim üstünde Seymour resmi olan kum torbam?!? **-Öemr** (bak adımı bile yanlış yazdım sinirden).

ISKA (Soul Calibur Legends)

Wii'nin en büyük sıkıntılarından biri inatla sadece motion kontroller sunan oyunlardı şüphesiz. Çünkü bu hareketlerin algısı hiçbir zaman tam anlamıyla mükemmel olmadı. Bu zulmün en güzel örneklerinden birini de *Soul Calibur Legends*'ın finalindeki Iska savaşında tadıyorsunuz. Iska'ya vurabilmek için çok kesin motion hamleler yapmanız lazım. Siz Wiimote'u dikey sallıyorsunuz, Siegfried saplama yapıyor, yatay kesme yapıyorsunuz kılıcı tepeden indiriyor, tabii bu yapmak istemediğiniz hareketler yüzünden de Iska sizi çocuk gibi dövüyor. Siz de sadece kendi beyninizi dilimlediğinizle kalıyorsunuz. **-Emre**

SOLIDUS SNAKE (MGS 2)

Aslında baktığınızda zavallı bir adam Solidus Snake. Tüm hayatı boyunca kullanıldı, davasını kaybettikten sonra, hiçbir şeyken bile kullanılmaya devam edildi. Ama bu kendisine gıcık


FINAL FANTASY X


FINAL FANTASY IV: THE AFTER YEARS


MGS 2

olmama engel değil! Sevgili Kojima bütün oyun boyunca bize çeşit çeşit silah ve envanter kullandırttıktan sonra oyunun son yarım saatinde elimize yalnızca bir katana veriyor, daha nasıl kullanıldığına alışamadan da bizi son boss Solidus'un karşısına çıkarıyor. Hadi kılıca kılıç dövüşü anladım yine, arada attığı roketleri de yok saydım. Ama adam tentacle'larını bıraktıktan sonra jet motorlu, alev çıkaran bir şeye dönüşüyordu. Keşke sinir krizinden katanamızla harakiri yapmak da olsaydı seçeneklerde. **-Ömer**

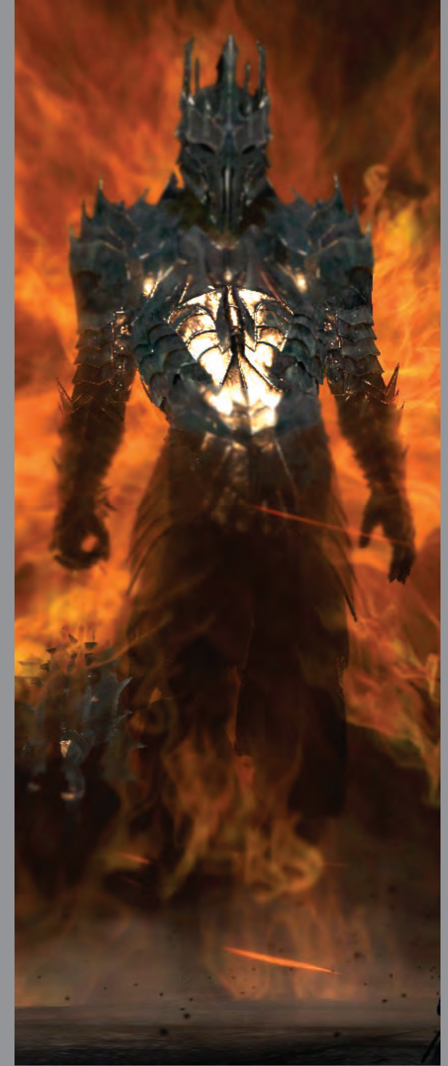
DEMON WALL
(Final Fantasy IV: The After Years)

Demon Wall elinizde hiçbir bilgi olmadığı halde Sealed Cave'de her yanlış kapıyı seçtiğinizde oyunun sizi cezalandırmakta ve tiksindirtmekte kullandığı bir mid-boss. Öyle ki kendisini en kısa sürede yenmeniz gerekiyor, çünkü hem tüm ekibinize Death büyüsü atıyor, hem de yeterince çabuk öldürmezseniz ekibin tamamını ezerek öldürüyor. Fakat kıytırık bir mid-boss olduğu halde HP'si pek çok boss'tan daha fazla ve size kalan tek şey elinizdeki bütün en iyi saldırıları ve büyüleri kullanarak bir an önce ölmesi için dua etmek. Bir de bu eziyete defalarca kez katlandığınızı hayal edin. İleride tansiyon hastası olursam emin olun sebeplerinden bir Demon Wall, kayıtlara geçsin. **-Emre**

THE MONSTER
(Hellnight)

Sadece zorluktan ya da saçmalıktan cinnet geçirecek değilsiniz ya? Sıkıntıdan ölebileceğiniz bir boss savaşı anlatabilirim size. Oyunun sonunda bizi oyun boyunca kovalayan The Monster'la son kez yüz yüze geliyoruz. Yapmamız gereken şeyse dört tane taşı tamamen aynı rotalardan kullanarak canavara denk gelmeden aynı ateşe atmak ki yol da bayağı uzun sürüyor. Eğer sıkıntıdan ölmemeyi başarıp aynı işi üst üste dört kez yapabilirseniz oyunu bitirmiş oluyorsunuz. Yoksa siz intikam alacağınızı falan mı sanmıştınız? **-Emre**

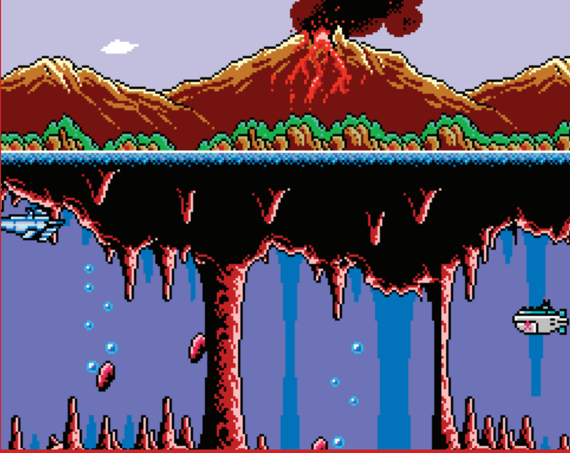

HELLNIGHT



SAURON
(Middle-earth: Shadow of Mordor)

Sen tut hayvan gibi dövüş sistemi yap, oyun boyunca türlü çeşit orkla sanki kan davalınmış gibi savaştır, sonra gel böyle bir final dövüşüne imza at. Oldu mu şimdi yani? Mordor'un altını üstüne getirdiğimiz oyunun sonunda Sauron'la kapışıyorduk. Veya kapışıyordukumsu... Zira epeyce şaşalı geçmesini beklediğimiz, "haydi Sauron kesicez oleyy!"diye gazlandığımız bu son bölümde bize bir Quick Time Event sunuyordu yapım ve 3 harekette alaşağı ediyorduk kendisini. DLC'de daha adam akıllı bir dövüş koymuş olsalar da ana oyundaki dövüşün yarattığı hayal kırıklığı ve sinir bozukluğunun Orta Dünya'da eşi benzeri yoktur. **-Eren E.**

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



SUBMARINE ATTACK [SEGA MASTER SYSTEM]

Gerçek retrocular beni anlayacaktır, bir oyunu emülatörle falan oynamak kesinlikle o tadı vermiyor bence. O yüzden kısa süre önce kendime bir Sega Master System aldım ayıptır söylemesi (millet PS4, Xbox One peşinde koşarken ben 8-bit Sega Master System kovalıyorum). Konsolla beraber gelen iki oyundan biriydi bu *Submarine Attack*. Diğeri ise *Shadow Dancer* bu arada, onu da bir ara yazarım.

Oldukça kısa fakat hoş, tadımlık, yana doğru ilerlemeli bir shoot 'em up *Submarine Attack*. Bir denizaltıyı yöneterek 6 tur boyunca ülkenize terör estiren canavara ve onun yancılarına karşı savaş veriyorsunuz. Oyunda silah çeşitliliği olmasa da iki ayrı atış modunuz var. Ayrıca hız ve atış gücünü arttırma gibi toplayabileceğiniz geliştirmeler de mevcut. Her turunda sonunda da bir boss sizi bekliyor ki oyunun en zevkli kısmı bu savaşlar bence. Özellikle ilk 2 turda çalan müziklerin oldukça akılda kalıcı olduğunu eklemeliyim.

Submarine Attack benzerlerine oranla kolay bir oyun bu arada, benim gibi türe çok yatkın olmayan biri bile 1 saat içinde bitirebildi yani. Hatta standart tuşlar bile basılı tuttuğunuzda turbo görevi görecek şekilde programlanmış, bu da zaten oyunu ziyadesiyle kolaylaştırıyor. Fakat bu kısa oyun süresi boyunca da ağzımda çok hoş bir tat bıraktı. Keza bir oyunun sakız misali uzamasındansa tadında bitmesi taraftarıyım ben (bu fikrim aynı kısımları tekrar tekrar çalıp bitmek bilmeyen şarkılar için de geçerli). O yüzden stres atmak isteyen oyunculara tavsiye edilir. **-Emre**



OYUNU BİTİRİNCE GAME OVER OLMAK

Sega Master System'deki oyunların büyük kısmı arcade uyarlaması olduğu için bazılarının sonu yok. Oyunu bitirip ekrana sadece Game Over gelince insan garip hissediyor doğrusu. Bu muydu yani?

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

AMERICAN GLADIATORS [NES]

Benim çocukluğumda ülkemizde "Türk Oyun Sektörü" diye bir şey olmasa da "Korsan Oyunculuk Sektörü" diye bir şey kesinlikle vardı ve piyasa hacmi olarak aşağı yukarı Microsoft'a denkti. Düşünün, Nintendo henüz ülkenize giriş yapmamış fakat 0,8 uçlu kalem aldığınız kırtasiyeci klon Famicom kartuşları satıyor, hatta takaslıyor. Koca bir 8-bit oyun sektörü kırtasiyeci mafyasının elinde anlayacağınız.

Kuzenimle elimizdeki bütün oyun kartuşlarını kurutmuşuz, bari diyoruz gidip takasla başka bir oyun alalım, sektöre can verelim. Tabii hayatımızda hiç orijinal NES kaseti görmediğimiz için de aldığımızın korsan olduğundan haberimiz yok. Paraları denkleştiriyor ve kırtasiyeye gidiyoruz. Mafyanın yüzü asık, onun tarafta elektrikler kesik çünkü. Bizim de suratımız düşüyor çünkü oyunu deneyerek alamayacağız bu yüzden. Mecburen kartuşların üzerindeki ve oyunla aslında hiçbir alakası olmayan görsellere bakarak seçmeye çalışıyoruz. Dayı da homurdanıyor bir yandan çabuk olun diye. Ve işte o an onu görüyorum:

"Vaaaooovvv, Amerikan Gladyöterler! Kesin çok aksiyonlu bir oyundur!"

Kuzenimle gerçek anlamda koşarak eve gidiyoruz. Yeni klon kartuşumuzu gene klon famicom'umuza takıyoruz. Ekrana kaslı adamlar ve ablalar geliyor. Birkaç tane de farklı atraksiyon adı. Duvara tırmanmalı olanda iki kişi kafa kafaya vermemize rağmen kontrolleri çözemiyoruz, hani garip tuş kombinasyonlarıyla çalışan olimpiyat oyunları olur ya, onlar gibi. Birbirini aşağı ittirmeli ikincisinde bilgisayar eşek sudan gelene kadar sopalıyor bizi. Birinde dayının biri tanka oturmuş bize gâvur evladı gibi ateş ediyor, diğerinde ne olduğunu anlamadığımız şekilde öteki kaleye bir şeyler fırlatıyoruz falan, oyunda ne olup bittiğini anlamak mümkün değil! 90'lar Türkiye'sinde biz kim, Amerikan TV şovunu anlamak kim? Yarım saat sonra "hadi" diyor kuzenim, "gidelim şu oyunu yan apartmandaki salak Mustafa'ya kaktırıp ondan *Tsubasa 2*'yi alalım"...

Bundan 20 yıl sonra da kuzenime "olm *American Gladiators* dünyanın en kötü oyunları listesindeymiş lan!" diyorum (cidden). "O hangisiydi?" diyor Murat, adam oyunu çoktan hafızasından silip atmış bile. Bense ruh hastası gibi oturup hâlâ onu yazıyorum... **-Emre**





UÇUŞAN SAÇ TELLERİ [*FINAL FANTASY IX*]

Garnet'ın annesi Kraliçe Brahne eşini kaybettikten sonra değişmişti; daha hırslı, daha acımasız biri haline gelmişti. Ya da belki de hep öyleydi de Garnet büyüdükçe, eğitimini ilerlettikçe bunu görmeye ancak başlamıştı. Hem ülkesinin prensesi olarak, hem de Brahne'nin kızı olarak bir şeyler yapması gerektiğini biliyordu ama ne yapacağına karar verebilmek için fazla tecrübesizdi. Ömrü boyunca saraydan hiç çıkmamıştı nihayetinde.

Güvendiği Cid amcasını bulmak için saraydan kaçmaya karar verdi ve güzel bir tesadüf olarak bu teşebbüsü Cid'in tuttuğu Zidane ve ekibinin onu kaçırma girişimleriyle aynı güne denk geldi. Onlarla birlikte yollara düştü ve bu yolculuk sayesinde sonsuz şey öğrendi. En önemlisi de krallığında yaşayan insanların birçoğuyla bire bir tanışma şansı yakaladı, onların nasıl hayatlar sürdüklerine şahit oldu.

Yine de bu yolculuk Garnet için travmatik olayları da beraberinde getirecekti. Annesinin peşinden yolladığı kara büyücülerden kaçmak durumunda kaldı ancak işin Garnet'ın bilmediği asıl hüzünlü yanı bu kara büyücüler Garnet için değil, kolyesi için gelmişlerdi. Zaman geçtikçe Garnet'ı bir suçluluk duygusu sarmaya başladı. Peşine takılan düşmanlar onu korumaya çalışan arkadaşlarını tehlikeye atıyordu.

Kraliçe'nin adamlarından ikisi nihayet Garnet'a başarılı bir tuzak kurdular ve kolyesinde bulunan Eidolon'ları, yani çağırılıp kullanılabilecek kudretli yaratıkları ele geçirdiler. Brahne, Garnet'ın artık işine yaramayacağını söyledi ve öldürülmesini emretti. Zidane ve ekibi yetişmeseydi öldürülecekti de.

Brahne ele geçirdiği Eidolon'ları kullanarak komşu ülkelerle savaşmaya başlamış, Garnet ise Brahne'nin öz kızı olmadığını, aslında altı yaşındayken gerçek annesi ile birlikte yok edilen bir köyden kaçan bir summoner olduğunu, annesinin bu sırada öldüğünü, Brahne'nin adamları tarafından bulunduğunu ve onun ölen kızına benzerliği nedeniyle summoner'lara özgü boynuzları kesilerek bir prenses olarak yetiştirildiğini öğrenmişti.

Henüz bu gerçekleri içselleştirememişken Brahne'nin elindeki Eidolon'ların asıl yardımcılarından Kuja tarafından ele geçirilmesine ve Brahne'nin öldürülüşüne tanık oldu. Son nefesinde ondan af dileyişini dinledi.

Gerçekte olduğunu sandığı kişi olmadığını öğrenmek, annesi sandığı kişinin saldırısına uğramak, her iki annesinin de ölümüne şahit olmak, arkadaşlarının ve masum halkın onun yüzünden tekrar tekrar tehlikeye atılması... Bütün bunları geride bırakması ve ülkesinin yeni kraliçesi olarak halkını korumaya başlaması, bu gücü kendinde bulması gerekiyordu. Ve o da aynen bunu yaptı. Güçlü oldu, yaşadıklarını içine attı ve taç giyme töreni için saraya gitti.

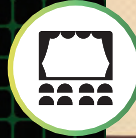
Ve tören sırasında şehir Kuja'nın saldırısına uğradı. Hem de Brahne'nin Garnet'tan, Kuja'nın da Brahne'den çaldığı Eidolon'lardan Bahamut ile. Garnet tüm iradesini ve dostlarının desteğini kullanarak summoner yeteneğinin sınırlarını zorladı ve aslında bir Eidolon olduğunu keşfettiği şehri, Alexander'ı uyandırdı. Alexander'la Bahamut'un epik mücadelesinin kazananı Alexander oldu ve Garnet Kuja'yı savuşturmayı başardı. Ama saldırı sırasında şehirdeki sayısız kişi can vermişti. Halkını korumak Garnet'ın sorumluluğuydu ve bunu başaramamıştı.

Sessizleşti Garnet. Konuşmuyordu. Yine de her şeye ama her şeye rağmen o, ülkesinin kraliçesiydi, başarmak istediğini başaramamıştı ama halkını korumak için vermesi gereken başka savaşlar olacaktı. Zidane'ın hançerini aldı, uzun sessizliğini krallığı için savaşacağını söyleyerek kırdı, upuzun saçlarını kesti... Saçlarının telleri rüzgârla dağılırken içi yepyeni bir kararlılıkla doluyordu. **-Ömer**

MEDYA

FİLM // MÜZİK // ANİME // DİZİ

BEETHOVEN



YÖNETMEN: Brian Levant **OYUNCULAR:** Charles Grodin, Bonnie Hunt, Dean Jones

Hayvanların başrolde olduğu ve 1990'lı yıllarda gösterime girmiş filmlerin en meşhurlarından biridir Beethoven. Çöp kutularına sığınmış minik St. Bernard yavrusu, koca kafalı ve kocaman yürekli devasa bir köpeğe dönüşür öykü boyunca. Kendisini sahiplenen aileye gösterdiği sadakat, ailenin çocuklarıyla karşılıklı sevgi gösterileri unutulmaz bir klasiğe, her daim her kesim tarafından izlenip gülümsenecek bir aile filmine dönüştürür bu eğlenceli olduğu kadar duygusal yapımı.

Birkaç kez izlediğim, seriye dönüştükten sonra diğerlerini de hiç sıkılmadan seyrettiğim Beethoven'in adını almasına neden olan sahne kolay kolay unutulmaz. Yağmurda bahçede oynadıktan sonra ebeveynlerin yatağına çıkıp, tam da babanın işten eve gelip odasına girdiği anda silkelendiği sahne ise komedi klasikleri arasına girecek kadar sevimlidir. Beethoven'a tüm kaçma-kovalamacalar boyunca yardım eden dört ayaklı arkadaşları da birbirinden sevimli, şirin gözükürler. Zaten çok sevimli bir filmdir, her haliyle doğal gözükmeyi başaran sevimli köpek Beethoven'ın başrolde yer aldığı yapımı, az ihtimal ama; izlememiş olanlarınız varsa kaçırmayın diyeyim. **-Noyan**



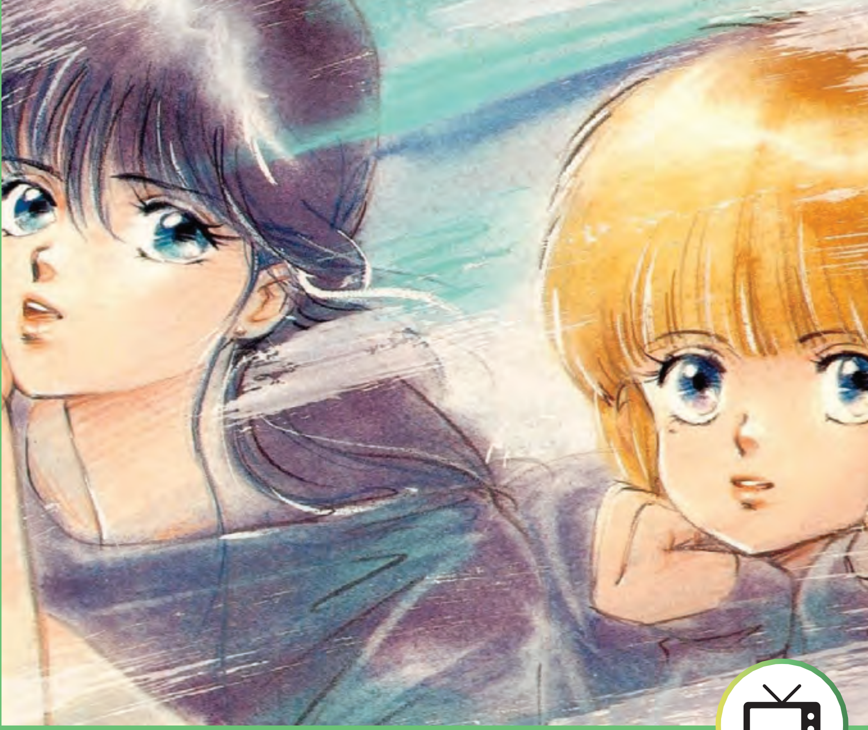




KAYBOLAN MÜZİK PARTİLERİ

Hep albüm, film, dizi, oyun, konser yazacak değilim eğer konu nostalji ise. Günümüz Türkiye'sinde artık pek görülmez olan, daha doğrusu yerini 80'ler Türkçe pop partilerine bırakan bir kültürü sizlere hatırlatmak istiyorum. Elbette 1980'lerin sonlarına doğru yapılan mekân bazlı partilere yaşım itibariyle denk gelemesem de 2000'lerin başında hızla yok olan bu kültüre eğer denk gelmemişseniz çok şey kaçırmışsınız demektir. Hele ki rock-metal seven biriyseniz. İçeri biletle girebildiğiniz bu partilerde o ilin, hatta Türkiye'nin en "müzikten anlayan DJ'leri" yer alırdı. Sadece DJ demek de istemiyorum çünkü günümüz DJ'lerinin müzikten anladığını sanmıyorum. O günler farklıydı. Grubun en çok bilinen şarkısını çalmak değildi olay. Bir partiden çıktığınızda pek çok yeni grup, pek çok güzel şarkı keşfedebilirdiniz.

Tabii işin sosyalleşme kısmı da farklıydı. En azından aynı müzik zevkiniz olduğunu bildiğiniz insanlara kolay yaklaşırdınız, konuyu müzikten açabilir, hatta tüm gece müzik konuşabilirdiniz. Yeni neslin "müzik konuştuğunu" uzun süredir göremiyorum ben. İnsan tanımak o zamanlar daha değerliydi. "Özelden yürümek" diye bir şey olmadığı için yeni biriyle tanışmak daha özeldi. Bu partiler bu nedenle de ayrı bir yere sahipti. Bu nedenle zamanının partileri binlere yakın müşteri çekerdi, günümüzün konserlerinden fazla dinleyici gelirdi yani. Ayrıca bu partilerde bol bol okunacak şey alabilirdiniz. Spotify yok tabii, "albüm almak" önemli bir konuydu. Partilerde çok güzel fanzinler satılırdı. Entelektüel seviyesi de yüksek ortamlardı bunlar. O günlerde tanıştığım neredeyse herkesin bugün önemli işler yaptığını görünce daha bir seviniyorum... Nispeten daha özgür, daha güzel; kimin nasıl giyindiğine, ne dinlediğine, neci olduğuna karışılmadığı eski Türkiye'nin kayıplarından biridir bu konu da. Alın size nostaljinin üzen tarafı. **-Volkan**





ORANGE ROAD

Aylardır buraya uzun uzun yazmak istiyorum Orange Road'u ama yapamadım, yapamıyorum. O kadar özel ve naif (ve de tehlikeli) bir şey ki Orange Road, sanki kullandığım kelimelerle onu kirletecekmişim gibi bir his var içimde. "Olduğu kadar" diyeyim ve bu yazdıklarımın aslında Orange Road'un tırnağını temsil etmediği not edeyim.

Bir romantik komedi Orange Road (Tam adıyla Kimagure Orange Road. Ben denk gelmedim ama Türkiye'de de yayınlanmış Portakal Yolu adıyla.). Bir aşk üçgeni hikâyesi. Başkarakterimiz Kyosuke'nin denyoluklarına gülecek, sevgilisi Hikaru'dan nefret edecek, sevin veya sevmeyin yan karakterlerin hepsini arkadaşınız olarak görecek ve de Hikaru'nun en yakın arkadaşı, Kyosuke'nin gönlünü kaptırdığı Ayukawa'ya âşık olacaksınız. Olacaksınız. Hem vokalli hem vokalsiz müzikleriyle belki de yapılmış en mükemmel soundtrack'e hayran kalacaksınız. Ve öyle sahneler yaşatacak ki size, zihniniz o sahnelerin fotoğraflarını bir daha silmemek üzere saklayacak. Her bölümde farklı bir şey anlatmasından dolayı biraz How I Met Your Mother veya Friends tadı verdiğini söyleyebilirim ama... bak işte yine kirletiyorum Orange Road'u. O kadar temiz bir şey ki, yanında kullandığım her kelime, andığım her isim gözüme batıyor.

Eski olduğu için izlemeye soğuk bakmamanız gereken bir şey varsa bu Orange Road'dur aynı zamanda (mesela ben çıktıktan 20 yıl sonra mı ne izledim). Çünkü, nasıl diyeyim, Orange Road "eski olmasına rağmen güzel" olan yapımlardan değil, çok az şey için söyleyebileceğim "eski olduğu için güzel" olanlardan. Bugünün dünyasında veya 10 yıl öncesinde, veya 20 yıl öncesinde, veya 70'lerde veya daha önce böyle bir şey yapılamazdı, imkânsız. Bu tam anlamıyla 80'lerde yapılması gereken ve 80'lerde böyle bir şey yapıldığı için dünyayı şanslı bir gezegen olarak göreceğiniz cinste bir yapım.

Ve dediğim gibi, tehlikeli bir şey şu Orange Road. Seriye âşık olacaksınız, kaçarı yok. Ayukawa'ya da âşık olacaksınız, onun da kaçarı yok. Aşk kelimesinin çok kullanılmasından rahatsız olan biriyimdir ve gönül rahatlığıyla kullanıyorum bunları söylerken. Ve itiraf etmek ister misiniz bilmem, biz erkekler içimizdeki romantiği derinlere gömüyoruz. Bu seri onu dışarı çıkartacak. Şu satırları okurken aklınıza gelen o kız var ya, Orange Road'un tetikledikleri sayesinde ona iyice kendinizi kaptıracaksınız. Yıllarca başkasını gözünüz görmeyecek (ne kadar da yaşamış gibi konuşuyorum, değil mi?). Erkek ağzından konuştuğum da dikkatinizi çekmiştir bu arada sanırım, Orange Road alışılmadık bir şekilde öncelikle erkeklere hitap eden bir romantik komedi olduğundan o da.

Orange Road sıfır noktasıdır. Romantik komedilerin standardıdır. Diğer bütün romantik komediler adeta Orange Road'dun üzerine inşa edilmişlerdir. Mümkünse ilk izlemeniz gereken romantik komedidir. **-Ömer**

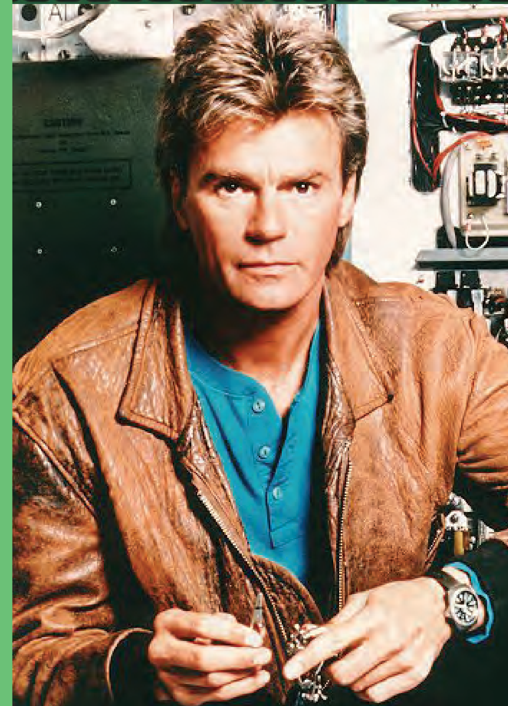
MacGyver

YÖNETMEN: Lee David Zlotoff
OYUNCULAR: Richard Dean Anderson, Dana Elcar, Bruce McGill

"İsviçre çakılı bir adam dünyalara bedeldir" şeklinde özetleyebileceğimiz MacGyver, tartışmasız olarak 90'lı yılların en iyi dizi filmlerinden biriydi. Richard Dean Anderson abimizin canlandırdığı acar oğlanımız MacGyver silah ve şiddet kullanmayı pek sevmeyen, bunun yerine kimya bilgisiyle çeşitli tuzaklar kuran, üslere sızan ve orduları dize getiren değişik bir gizli ajandı. Mütevazıydı bir kere, sessiz ve sempatik bir karakterdi. Zayıfların ve dostlarının yardımına koşmaktan asla çekinmezdi.

Hatırlıyorum da, diziye yetişebilmek için okuldan koşa koşa döner ve üniformamı bile çıkarmadan soluğu televizyonun karşısında alırdım her hafta. Ertesi gün de sınıfta arkadaşlarla oturur, süper ajanımızın sadece bir ataç ve tükenmez kalem kullanarak neler yaptığını tartışırdık heyecanla. Hepimizin hayali orijinal bir İsviçre çakısı alabilmekti elbette.

A-Takımı, Rambo ve Magnum gibilerin işi şiddetle çözdüğü o günlerde bizi kafamızı kullanmaya iten, nevi şahsına münhasır bir karakterdi MacGyver. Ve o günlerde kaldı. Yeni dizisi hiçbir zaman çekilmedi. O iğrenç şeyi izlemedim ben. Yo, hayır dostum, yok öyle bir dizi... **-M. İhsan**



Oyungezer

SAYI: 109- 2016/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 31 Ekim 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

